平成６年６月１日発行(毎月30日発行)第２巻第６号通巻14号 平成５年６月29日第三種郵便物認可

月刊

超ハイパーゲームマガジン

GAME遊you

オールマイティ情報満載!!

1994

6月号 VOL.14

定価500yen



★格闘最前戦!!★最新コマンド紹介★

ワールドヒーローズ2 JET

スーパーストリートファイターⅡX

★対CPU戦★ベガへの道★超攻略だ!!

龍虎の拳2

ファイターズヒストリーダイナマイト

メガロ50で戦う!!

バーチャファイター

餓狼SP

★データマスター★

豪血寺一族

レイフォース

ライトブリンガー

ネビュラスレイ

雷電Ⅱ

THE NEW

極上パロディウス

へべれけのぽぷーん

トップハンター★五月陣戦

★コンシューマー情報★

ぽっぷるメイル★つり太郎★フェーダ★ドラッキーのAリーグサッカー★ダークキングダム★ソードワールドSFC2★幽☆遊☆白書2★ETC



GAL'Sルポ IN セガ・プライム

水田竜子



ゼッタイもらえる!

目覚ましボンバー プレゼントキャンペーン

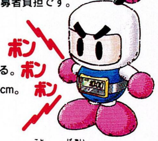
両方買えば、全員もらえる。

ボンバーマンファンにニュース!爆発音で起こしてくれる、ぬいぐるみ型「目覚ましボンバー」がもれなくもらえるぞ!「スーパーボンバーマン2」についている応募券と年内発売予定の新ボンバーマンシリーズについてくる応募券、計2枚を集めればいいんだ。詳しくは、「スーパーボンバーマン2」に入っているチラシを見てね。(応募券はしっかり保管してなくさないように!)

※商品の送料390円は応募者負担です。

目覚ましボンバー

セットした時刻になると連続的に爆発音が鳴る。ぬいぐるみサイズは16cm。



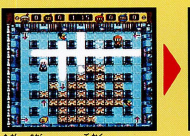
※賞品のデザインは実際のものと異なる場合があります。

新機能満載。こんどのボンバーマンはココがちがう!

SUDDEN DEATH サドン・デス

今回のバトルゲームでは『サドン・デス方式』を採用。パスワード画面に「5656」と数字を入力するだけでDRAW(引き分け)をなくすことができるのだ。タイムオーバーを狙って逃げまくる戦法はもう通用しないゾ!





互いの力はほぼ互角、なかなか決着がつかない。このままではDRAWゲームになってしまう!



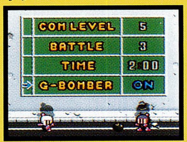
30秒前!周りのブロックが埋り始めたが…前回ではここまででブロックは止まっていた。



『サドン・デス』ではブロックは画面中央にまで押し寄せてしまう。先に潰されると負けだ!

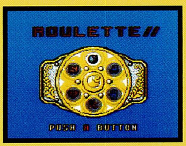
G-BOMBER ゴールデンボンバー

バトルゲームの設定画面でこのモードを『ON』にすれば、一度勝者となったボンバーマンの体が、次の対戦から全身金色に変身するというものすごくゴージャスな機能だ!とにかく勝ちまくって目立ちたい人向きのハデハデモードだ!



ROULETTE ルーレット

熾烈なバトルを戦い抜いた勝者にしか回すことのできない由緒あるルーレットだ。このルーレットには数種類のアイテムが記されており、止まった場所のアイテムが1つ取得できる。そのアイテムは次回のバトルに持ち越せるのだ!



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

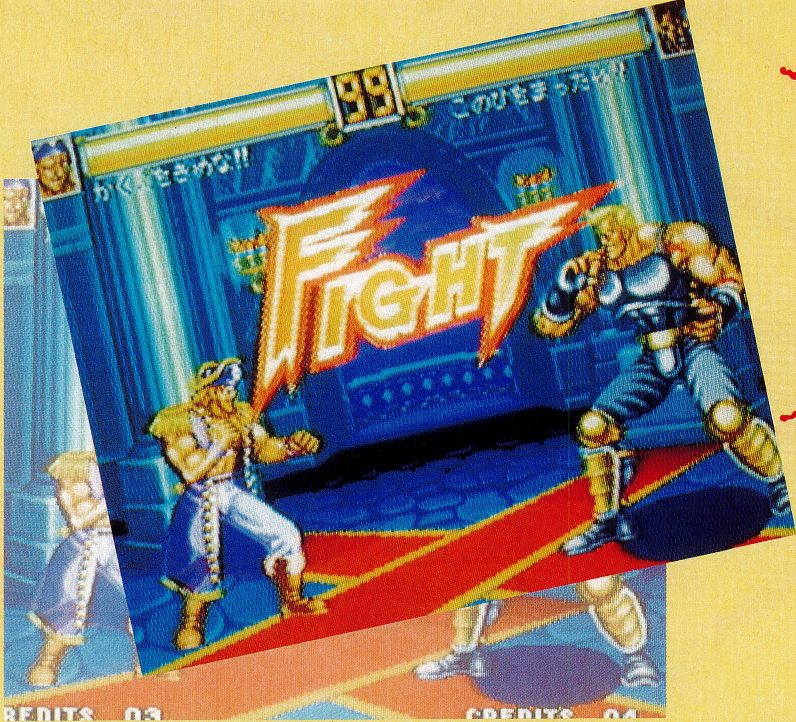

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
スーパードッグファイト
SUPER DOGFIGHT
F-14 TOMCAT AIR COMBAT GAME
F-14
Measurements:Long 19.10m
Wide max 19.45m High 4.88m
Weight:18.191kg max 33.724kg
Engine:F-110-GE-400 (6350kg, A/B 10478kg) *2
Primary Weaponry:20mmM61A1, AIM-54A, C, C (+), AIM-120A, AIM-9L/M, AIM-7F/M
Max Speed:M=2.34
United States NAVY.
アフターバーナー全開!!
紺碧の空を貫け!
超リアルグラフィック!
まさにハイパーリアリズム! 朝、昼、夜と変化する大空の中を、超リアルなグラフィックで大空中戦! 雲海を突き抜け、中東の空を駆け抜けるのだ!
発艦、着艦もシミュレート!
アフターバーナー全開で空母から発進! ミッションには敵の基地攻撃や、敵早期警戒機の迎撃も。ミッション終了時の空母着艦も、忠実に再現!
スーパーファミコンソフト
6月24日発売予定
(価格未定)
▼4種類のレーダーを駆使して、敵を発見。ミサイル、バルカン砲で迎撃せよ。
▲振り返れば、敵の姿が。敵ミサイルのロックオン警報が鳴り響く!
©1994 ABSOLUTE ENTERTAINMENT. INC.
©1994 M. TSUDA CO., LTD.
©1994 PACK-IN-VIDEO CO., LTD.
株式会社 パック・イン・ビデオ
〒104 東京都中央区銀座6-13-1
銀座ウォールビル6



スーパーファミコン®は任天堂の商標です
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
業界最大手のユニバーサル全面協力で実現！
全てのデータをリアルに再現した、天下無敵のパチスロゲーム遂に解禁！
列島震撼、ユニバーサル解禁。
7月
発売予定
予価¥9,800
（税抜）
BIG CHANCE
SOLEX
Super ORIENTAL Load Express
ORIENTAL
パチスロ物語
ユニバーサル・スペシャル
※この画面は開発中のものです。
「コンチネンタル」シリーズから、最新機種「ソレックス」「オリエンタルII」など！ ユニバーサル実在6機種がズラリ勢揃い。さらにKSSオリジナル台7台！ の13機種をラインナップ。全てのデータをリアルに再現した、天下無敵のパチスロゲーム遂に解禁！ お楽しみの実戦ストーリーモードもあるでよ。
大ヒット御礼！
パチンコ物語
パチスロもあるでよ!!
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
©1993 KSS
希望小売価格9,800円（税込）
時代を越えて娯楽ックス。
KSS
©1994 KSS/UNIVERSAL SALES Co.,Ltd
発売：ケイエスエス 〒142 東京都品川区戸越1-6-7 TEL.03 5702-5615 FAX.03-5702-5343

ずうむあっぷ

アーケードビデオゲーム
つっこみ最新情報



発売直前情報&最新コマンド公開!!
ワールドヒーローズ2JET

ぜったい勝てる対CPU
攻略法&戦法チェック
龍虎の拳2

ベガへの道!
3キャラで勝ち進め
スーパーストリートファイターⅡX

ファイターズヒストリーダイナマイト
かくし技コマンド
大公開!



格闘4本立

完全攻略だ!!

ワールドヒーローズ2 JET

オリジナルコマンドで、JETの全キャラ&全技紹介だ！

技を使いこなし、超武会モードを勝ち抜け！

ついにゲームセンターで活動し始めたJET。全キャラ全技を解説するとともに、謎の多かった3種のモードのすべてを公開する。

謎につつまれた3種のモードを今、明かす！



「ワールドヒーローズ2 JET（以下JET）」には、超武会モード、武者修行モード、対戦モードがある。

前作のストーリーモードにあたるのが超武会モードで、JETでは、登場キャラすべてを相手に勝ち抜くことになった。

対戦モードは従来の格闘ゲームと同じ3本勝負2本先取形式。ちょっと変わっているのが、武者修行モード。これは、自分で対戦相手が選べ、簡単なエンディングも用意されている（詳しくは後述する）。

キャラの特長を生かした戦いでラスボス・ゼウスを目指せ！

JET操作方法

「JET」は、8方向レバー＋3ボタンで、プレイヤーキャラを操作する。

基本的には前作とほぼ同じだが、Cボタンの仕様が投げから挑発へと変更された。

★強・弱攻撃

A（パンチ）、B（キック）ボタンの押している時間の長さで、威力の異なる攻撃が繰り出される。

短く押すと弱のパンチ、キック、長く押すと強のパンチ、キックが出せる。

前作に比べると、攻撃方法にバリエーションが増えているので、かなり楽しめるはずだ。

★投げ技

どのキャラでも必ず1つは持っている投げ技。

相手に接近し、レバーを左右のどちらかに入れてAまたはBボタンを押すと投げる。

フウマ、ドラゴン、リョウコの3人は、地上以外に空中でも投げ技が出せる。



★挑発

Cボタンを押すことで相手を挑発することができる。

挑発のポーズは、レバーを入れる状況で変化し、各キャラが3種類を持っている。

また、レバーを下に入れたままCボタンを押すと、攻撃はされていないのに気絶状態になるフェイント技「騙し気絶」となる。

挑発、騙し気絶はキャンセルすることができる。

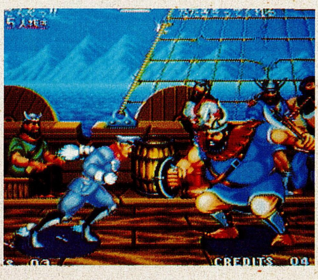
★飛び道具の跳ね返し

前作同様、飛び道具を跳ね返すことができる。

やり方は、相手の飛び道具がヒットする瞬間に、ガードするだけでOK！

慣れないうちは難しいものの、マスターすれば、飛び道具で体力をケズられる心配はなくなる。

★ダッシュ&バックステップ



新たな移動手段として、レバーを左右のどちらかに2回連続して入れると、ダッシュかバックステップができる。

相手との間合いを詰めるのにダッシュ、間合いを離すのにバックステップを使う。バックステップに一瞬の無敵がある。

★二段ジャンプ&三角飛び

特定のキャラのみ使用できる。二段ジャンプは、ハンゾウ、フウマ、三角飛びはドラゴン、J.カーン、リョウコ、ジャックが使用可能だ。

★通常攻撃の連続技が消失

前作でかなり使えた、パンチボタン連打の連続技がなくなった。

3種類のモード

★超武会モード



対CPU勝ち抜きモードが、この超武会モード。

1日1本勝負3本セット（1本ずつ3人と勝負）で、2本以上勝ち越し（2人以上に勝利）すれば、次の日に進める。

超武会は5日間にわたって行われ、5日目の決勝戦ではハンゾウと勝負。決勝戦の前には決勝前夜が設定され、前作ではかなり強かったキャプテンキッドが戦いを挑んでくる。キャプテンキッドの登場シーンは見ごたえがあるぞ。



そして超武会に優勝すると、さらなる戦いの場「暗黒超武会」で、新キャラのジャック、リョフ、ラスボス・ゼウスが待っている。

キャプテンキッドとの戦い以降は、3本勝負2本先取の試合形式となる。

★武者修行モード

このモードは、武者修行という名前の通り、対戦相手（CPU）

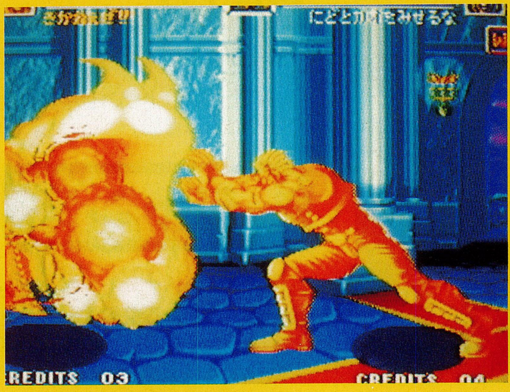
を４回にわたり自由に選べることでこれまでの格闘ゲームにはないモードの採用となっている。
　苦手なキャラ対策に適しており、４回勝つと簡単なエンディングが見られ、手軽にプレイできる。試合形式は、３本勝負２本先取型。

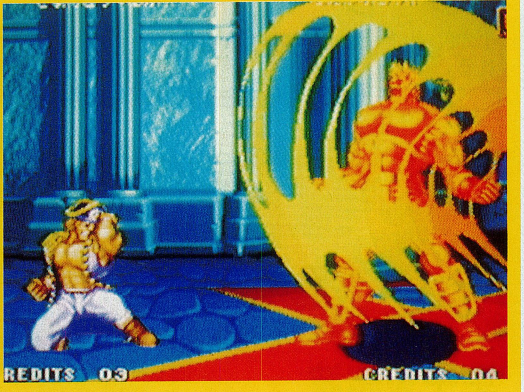
★対戦モード

　超武会モード、武者修行モードのどちらからでも対戦可能。
　互いにプレイヤーキャラをセレクトした後、JETの特徴でもあるノーマル、攻撃力重視、防御力重視、スピード重視の性質の異なる４タイプの１つをセレクト。
　各キャラの特徴を生かすか、補うかという戦略的な要素がここで生まれる。
　試合形式は、武者修行モード同様の３本勝負２本先取型。

ラスボス――その名はゼウス

超武会の後に待つ暗黒超武会で、新キャラのジャックとリョフを従え登場するラスボス・ゼウス。
　必殺技はもとより、通常攻撃のパンチやキックの破壊力も絶大。
　無敵技を持つキャプテンキッドやジャックといったキャラは、有利に戦えるものの、無敵技を持たないキャラは苦戦を強いられる。





オリジナルコマンド表示でワーヒー2JETは完璧にキミのモノだ！

ワールドヒーローズ2JET・全キャラ全技を大紹介だ！

ハンゾウ

熱き大和魂を胸に秘め、更に己を鍛え抜く伊賀忍者軍団頭目。大忍法光輪渦斬がCPU戦では、かなり使える。

光龍波

＋Ⓐ

出がけ無敵の対空技。烈光斬と組み合わせて使うのがベスト。



忍法光輪渦斬

＋Ⓑ



立ち大キック➡大忍法光輪渦斬がCPU戦で役に立つ。

烈光斬

＋Ⓐ

烈光斬で相手のジャンプを誘い光龍波で落とすのは基本。

ダブル烈光斬

＋Ⓐ

烈光斬を複数飛ばす。相手の起き上がり際を狙え。



忍者レッグラリアート

＋Ⓑ

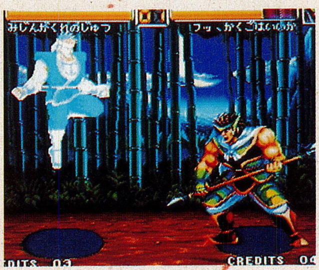


JETでは、地上の敵にも当たるようになり前作よりは使える。

微塵隠れの術

＋Ⓑ

突然ジャンプして消え、違う場所に現れる。小大で移動距離が変化。



イズナ斬り

ジャンプ中に　＋Ⓐ

いわゆる下突き。奇襲にはいいが使用度は低い。



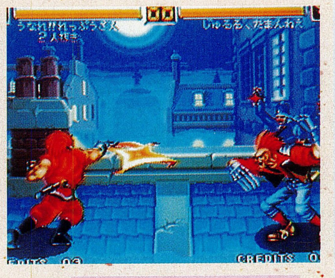
フウマ

ハンゾウを終生のライバルとし、自己を磨く風魔忍者頭目。新技が１つ追加されたものの、性質的にはあまり変わっていない。

烈風斬

＋Ⓐ

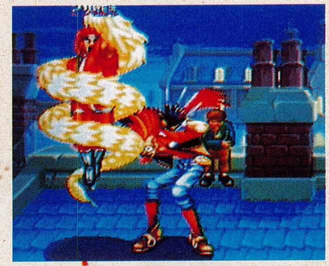
ハンゾウ同様に使うのがもっともベター。



炎龍波

＋Ⓐ

対空技としてどんどん使っていこう。出がけは無敵。



忍法風輪渦斬

＋Ⓑ

※コマンドは全て、マイキャラが右向き時のもの。　➡はその前の技がキャンセルされる。

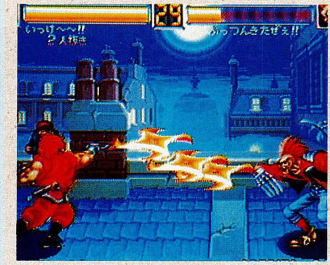
ゲーセンで始動中のワーヒー2JETの全キャラ全技を大解説！

ハンゾウよりは使えないが、小大で上下の揺れが違う。

ダブル烈風斬

＋Ⓐ

小で2、大で3つの手裏剣が放たれる。



空中炎龍波

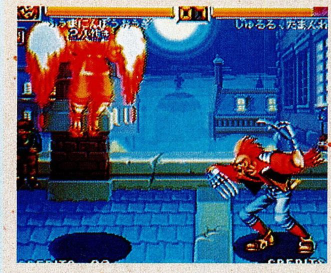
ジャンプ中に ＋Ⓐ

いつでもどこでも出せるのが、フウマの炎龍波の強み。

爆裂究極拳

＋Ⓐ

上り時はまったく無防備で、下降中もジャンプキックで落とされる。



ドラゴン

中国が生んだ最強の拳法家であり映画スター。新技を3つ加え、さらに強さを増して登場。必殺技に一部変更あり。

ドラゴンキック

ためがいらず、対空技としてすぐに出せ、しかも使える。

＋Ⓑ



百烈拳

Ⓐボタン連打

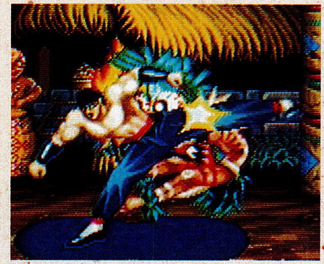
一度出すと、最後のアッパーが出るまでは止められない。



飛び足刀

＋Ⓑ

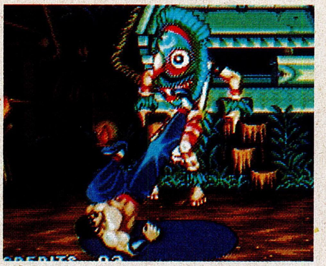
コマンド技に変更され、ヒットすれば画面端にふっ飛ぶ。



百烈蹴

＋Ⓑ

対空技。最後の飛び上がりのキックにも攻撃判定がある。



飛竜脚



＋Ⓑ

ジャンプした後、突然キックで突っ込む。小大でジャンプに差が。

蹴り上げ

ジャンプ中に ＋Ⓑ

足を真上に振り上げ、空中、地上の両方に攻撃可能。

ジャンヌ

百年戦争において、大天使の声を聞いたと言われる女剣士。フラッシュソードを飛び道具のカウンター用にうまく使え。

フラッシュソード

ためて ＋Ⓑ

出かけは無敵。相手の飛び道具をかわし攻撃でき、対空技にもなる。



下突き

ジャンプ中に ＋Ⓐ

足元にヒットさせれば、連続で入る（合計2ヒット）。



スライディング



一部の飛び道具はかわすことができ、ついでに足元をすくう。

＋Ⓑ

オーラバード

ためて ＋Ⓐ

小で放って相手をジャンプさせ、ジャスティスソードで迎撃。

ジャスティスソード

ためて ＋Ⓑ

飛び込んできた敵を迎撃。地上にいる相手にもヒットする。

ファイアーバード

＋Ⓐ

名前のとおり火の鳥に化身し、相手に突っ込む。



J.カーン

大陸を席巻する覇王。闘うことが趣味な豪傑野郎。いかに蒙虎覇極道とモンゴリアンダイナマイトを使うかが鍵を握る。

蒙虎覇極道

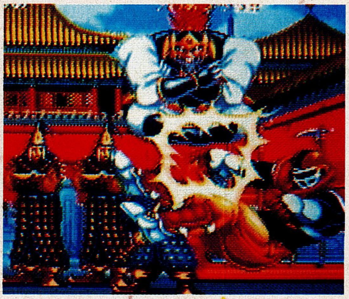
ためて ＋Ⓐ

覇極道と叫びつつ、相手にショルダータックルで突っ込む。

モンゴリアンプレス

＋Ⓑ

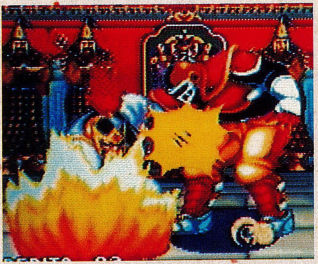
ガードされると、着地際の弾んでいるときに攻撃される。



モンゴリアンダイナマイト

ためて ＋Ⓐ

対空技に使う。出しているときにためれば、連続で出せる。



ヘッドスライディング

＋Ⓐ

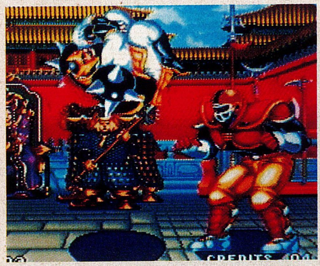
ジャンヌのスライディング同様、一部の飛び道具はかわせる。



モンゴリアンアタック

ためて ＋Ⓑ

体を回転させ、画面をバウンドしながら攻撃する。



マッスルパワー

驚異的な破壊力を持つパワーファイター。力こそ全ての筋肉爆弾。新技対空ジャイアントスイングは、空中の技ならすべてつかめる。

マッスルボンバー

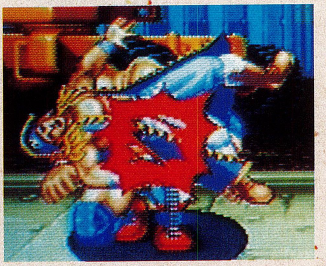
ためて ＋Ⓑ

この技も、ヒットすれば相手を画面端へと吹っ飛ばす。

トルネードブリーカー

＋Ⓐ

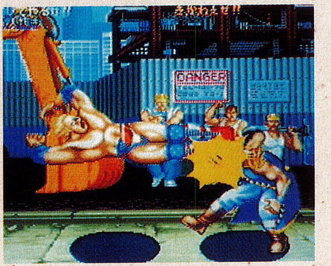
小キックや小パンチをキャンセルして出すのが良いだろう。



超ドロップキック

＋Ⓑ

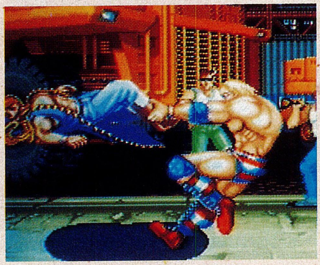
飛び道具は抜けれないが、奇襲で突然出してやろう。



対空ジャイアントスイング

＋ⒶⒷ

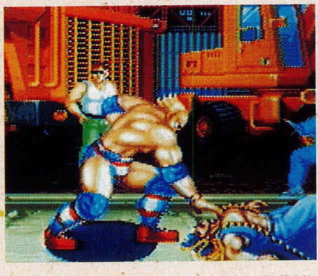
空中にいる相手は、間合い次第ですべて吸い込む超強力技。



ボディスラム

＋Ⓐ

投げ技だが、特殊技扱いになっている。



エルボードロップ

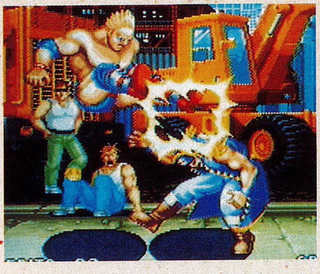
ジャンプ中に ＋Ⓐ

名前のとおりの技。しかしジャンプキックの方が使える。

ギロチンドロップ

ジャンプ中に ＋Ⓑ

簡単にいえば、ヒップドロップ。



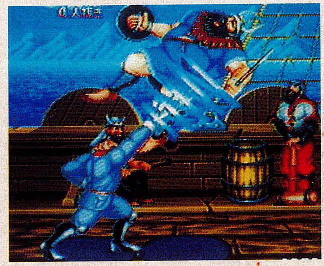
ブロッケン

あらゆるところに武器を内蔵している無敵のサイボーグ戦士。相手との間合いを一定に保ち、有利な展開につなげよう。

ハリケーンアーム

＋Ⓐ

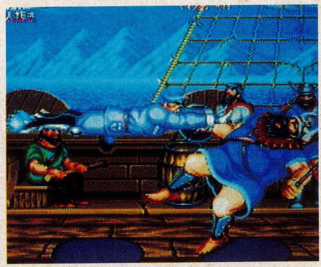
従来のコマンドは難しいまま。主に対空技として使う。



ジェットアタック

ジャンプ中に ⒶⒷ 同時

ジャンプ中ならいつでも出せ、攻撃から逃げまで使い方いろいろ。



スパークサンダー

至近距離でのケズリに使う。ヒットすれば相手は感電する。

Ⓐボタン連打

ジャーマンミサイル

＋Ⓑ

ミサイル攻撃は、この技だけになった。相手のジャンプを誘う。

ロングスパークサンダー

＋Ⓐ

長距離攻撃のスパークサンダー。相手の動きを封じる。



ロケットパンチ

＋Ⓐ

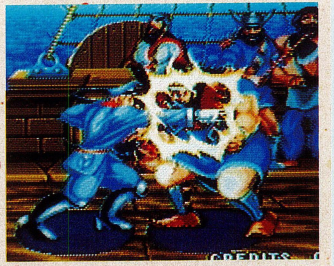
グレートランチャーがこの技に変更された。効果的には同じ。



アームパンチ

＋Ⓐ

コマンド入力後、ダッシュして相手に接近し数発のパンチを出す。



ローリングヒールキック

ジャンプ中に ＋Ⓑ

距離の長い回し蹴り。ブロッケン

登場キャラすべてを相手に勝ち抜く超武会モードでラスボス・ゼウスへ！

シュラは新たにダブルニーキックを体得した。ダブルキックのかわりだ！

ならではの技。

ラスプーチン

謎の魔法使い。奇人変人と呼ばれる彼を理解することは難しい。旧キャラで、唯一新必殺技が追加されなかったかわいそうなやつ。

ファイアーボール

＋Ⓐ

ファイアーボールで相手をジャンプさせ、大パンチで落とす。

サンダーボール

＋Ⓐ

出すまでのモーションにスキがある。相手の起き上がりに重ねよう。



アクセルスピン

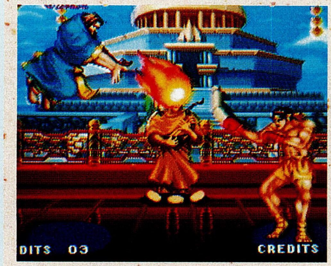
＋Ⓑ

大で出すと、相手がガードした場合、4～5回はケズれる。



空中ファイアーボール

ジャンプ中に ＋Ⓐ



大の射程は、画面端から端までと長い。

コサックダンス

＋Ⓑ

対空技としても使えるし、当然地上の敵にも当たる。



空中アクセルスピン

ジャンプ中に ＋Ⓑ

ジャンプがフワッとしているので、急に出すのがよい。



シュラ

伝統あるムエタイの勇者。ダブルキックがなくなったものの、新たにダブルニーキックを体得し戦いに挑む。

タイガーファング

◀● ためて ●▶ ＋Ⓐ

ダッシュアッパー。打ち終わった後にスキができる。



タイガークロー

◀● ためて ●▶ ＋Ⓑ

ダッシュストレート。小で相手の目前に止まり、足払いを放て。



ムエタイキック

＋Ⓑ

いわずと知れた対空技。JETでは、空中で操作できる。



ダブルニーキック

＋Ⓑ

ダブルキックが使えないということで、この技に変更された。



エリック

力あるものしか認めないバイキング族の誇り高き戦士。通常攻撃が大幅に変更され、遊べるキャラに大変身をとげる。

トールハンマー



＋Ⓐ

ため技からコマンド技に変更され、使用度アップ。

エーギルヘブリング

＋Ⓑ

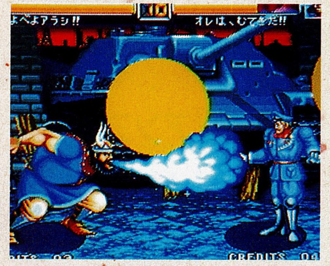
手に持つ斧で、大津波を巻き起こす。



ブリザードブレス

＋Ⓐ

氷の息を吹き掛け、相手を一瞬のうちに凍らせる。



ロングホーン

◀● ためて ●▶ ＋Ⓐ

突進系の技。突進するだけに、相手にガードされると辛い。



ハリケーンドロップ



出しにかったリョウコの戊殺掌のコマンドが改正され、扱いやすいぞ！

マッドマン

精霊を操る謎の戦士。神の啓示で、神の敵を倒すために闘う。相変わらず扱いにくいキャラ。マッドジャイロが無敵になった。

マッドマンアタック

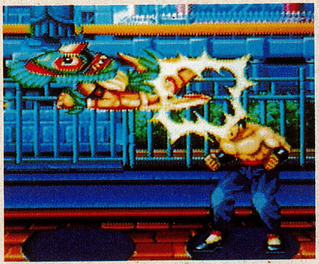
+ Ⓐ

精霊を相手に飛ばして攻撃する。前作とまったく同じ。

マッドカッター

+ Ⓐ

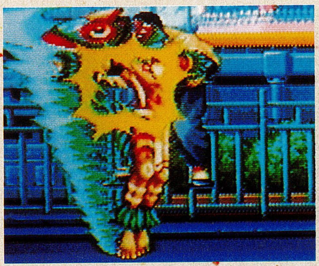
頭くらいの高さの場所を、クルクル回転する。移動可能。



マッドジャイロ

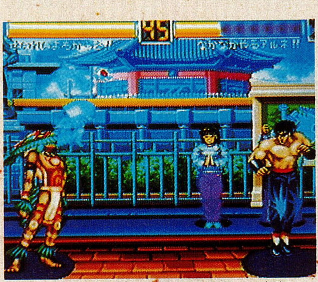
ためて + Ⓐ

JETでは出かけに無敵が入り、かなり使えるようになった。



マッドランチャー

+ Ⓑ



精霊を放物線上に打ち出し攻撃。画面端から端くらいまで飛ぶ。

マッドスライダー

+ Ⓑ

頭を前にしすべる。簡単に言うとスライディング。

J.マキシマム

冷静沈着で殺人マシーンの異名を持つ天才フットボーラー。アーモンドショットがなくなり、辛い戦いを強いられる。

ショルダーチャージングクラッシュ

+ Ⓑ

肩を前に突き出し、相手に向かって突進する。



ヘッドクラッシュ

+ Ⓐ

空中に飛び上がり、頭から落ちる。空中では操作が可能。



ライトニングタックル

+ Ⓐ



対空技。飛び道具がなくなって多少きつくなった。

スライディングキック

+ Ⓑ

他のキャラとの差はあまりない。

ジョニースペシャル

+ Ⓐ

相手をつかんで空中に蹴り上げ、落ち際にタックルをする。



リョウコ

真の格闘家になるために、修行に出された元気な少女。出しにくいと言われた戊殺掌のコマンドが改正され、出しやすくなった。

戊殺掌

+ Ⓐ

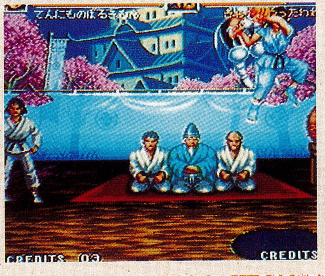
コマンドが変更され、本当に出やすく使いやすくなった。



二段背負い投げ

+ Ⓐ

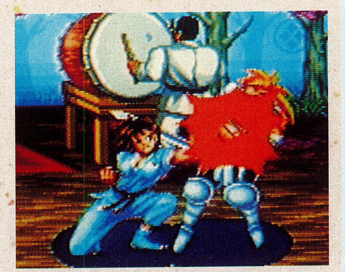
性質的には前作と同じで、空中に投げてから二段背負い投げという。



掌底破

+ Ⓐ

前転したのち、みぞおちあたりにパンチを入れる。



下蹴

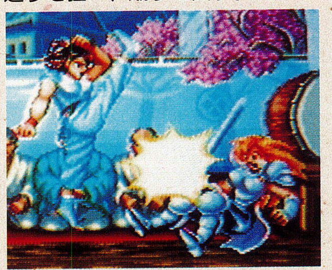
+ Ⓑ

これはダッシュし、パンチではなくキック（スライディング）する。

居合蹴り

+ Ⓑ

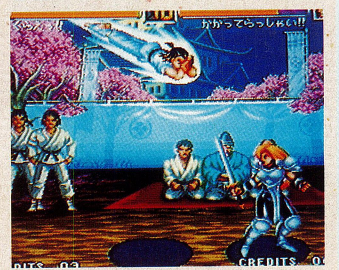
突然ほぼ水平に飛んで、相手の頭辺りを狙い、蹴りを出す。



飛燕拳

三角飛び後 Ⓐ

三角飛びとうまくおりませ、相手を翻弄しよう。



肩車



時空を超えて兵と闘うリョフ！モーションが大きくスキも大きいのが難。

＋Ⓐ
特殊技扱いの投げ技。肩に乗せ、放り投げる。

首切り投げ

＋Ⓑ
首切り投げと叫び、お辞儀をして相手に走り寄る。



キャプテンキッド

7つの海を制覇した大海賊。不屈の魂を持ったカブキ者。シャークアッパーなど使える技が多く、あつかいやすいキャラである。

シャークナックル

ためて ＋Ⓐ
弱で出し、相手がジャンプしたらすかさずスパイラルキックを出す。

シャークアッパー

出がけは無敵。少しだけなら、横にも当たり判定がある。

ためて ＋Ⓐ



スパイラルキック



一瞬無敵あり。攻撃判定も大きく、間合いにより2回入る。

ためて ＋Ⓑ

ハイパーヤクザキック

＋Ⓑ
コマンド技に変更された。ヒットすれば、相手を画面に飛ばす。



パイレーツシップ

＋Ⓐ
けん制技に使用するも、シャークナックルの方が使える。



シャークキック

ジャンプ中に ＋Ⓑ
通常のジャンプとうまくおりまぜ有効に使う。



ジャック

より強い奴の血をすするために闘う闇の舞踏士。立ち大パンチ➡ミキサークラッシュは対CPU戦用

アイアンクロール

相手の近くであれば、飛び道具をかわしつつ攻撃できる。

＋Ⓑ



ジョーズアタック

＋Ⓑ
もぐりかけから無敵状態になる。浮上際に攻撃されやすい。



ニースマッシャー

＋Ⓑ
大パンチなどをキャンセルし、相手の体力をケズろう。

ミキサークラッシュ

＋Ⓐ



対CPU戦では、立ち大パンチからこの技につなげるのが超有効。

リョフ

無骨で自信家な三国一の暴れ者。時空を超えて兵と闘う。技自体の攻撃力は高いが、モーションが大きくスキがでかい。

槍撃破

槍を連続して繰り出す。対空攻撃にもなる。

＋Ⓑ

槍乱舞

＋Ⓐ
スキはでかいが、炎はどれも攻撃判定を持っている。



気功蹴

＋Ⓑ
垂直ジャンプ後、気をまとった槍を下に向け相手に突っ込む。



火炎拳

＋Ⓐ
攻撃射程は長いが、やはりスキがでかい。



ラスボスゼウスを目指せ

龍虎の拳2

対CPU攻略講座&戦法チェック第二弾

先行入力を使いこなして龍虎2を闘い抜くのだ!!

龍虎2は、キャンセル技よりも「先行入力」を利用した闘い方が、有効な場合が多い。この特性を知って、さらに精進せよ!!

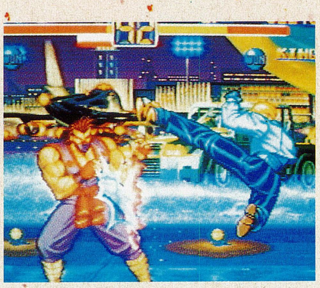
龍虎2ならではの特徴をフルに活用しよう！

先行入力に関する考察

龍虎2の特徴は、「先行入力」だ。ある技を出して、その技がまだ出ている間に必殺技のコマンド入力を済ませる。すると、その技が終わると同時に必殺技が発動するのだ（通常技もできる）。
つまり、技が出ている間にコマンドやボタンの入力を受付けてくれるのである。

超必殺技伝授

「超必殺技伝授」が一番わかりやすい。例えば、覇王翔吼拳の場合、1発撃って、技が終わらないうちにコマンドを入力すると、すぐに次の覇王翔吼拳が撃ち出される。
これを知っていれば、「超必殺技伝授」は楽にクリアできるハズ。





超必殺技ダブル・ストライクは→↘↓＋Bだ！

実戦では…

龍虎2では実際にキャンセルできる技はそんなに多くないし、連続技がバリバリ入るタイプの対戦格闘ゲームではないので、キャンセル技が役に立つ局面はかなり限られている。
むしろ、龍虎2では先行入力の原理を利用して、最小限のスキで（キャンセル技ほどではないが）技を繰り出したり、必殺技と必殺技をつないでいくとよいだろう。
例えば、先行入力を使えばベノムストライクの超連射も比較的楽にできるし、グランドブラスターからクロスダイビングへの技のつなぎも難なくできる。
ただし、通常技も先行入力できるので、突然予想もしない通常技（ユリの大足払いからのヒップアタックなど）が出たりすることもあるので注意も必要だ。
また、ガード中はコマンドの入力を一切受付けないことも知っておくとよい。

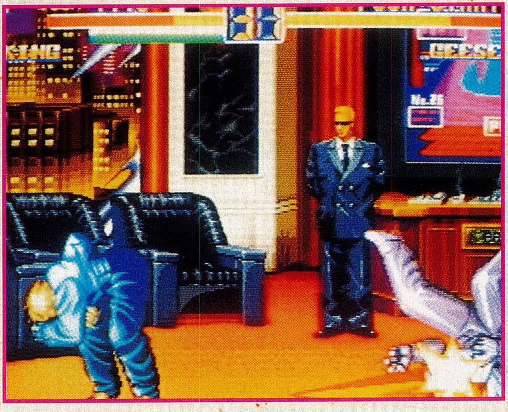
キャンセルして通常技が出る

気力がないと出ない必殺技を、通常技をキャンセルして出そうとすると、通常技をキャンセルして通常技が出る場合がある。
パンチの場合小パンチが、キック技の場合大キックが出る。つまり、リョウならば、立ち大パンチ➔暫烈拳が、立ち大パンチ➔立ち大パンチになってしまう。
ただし、特に何か役に立つという技ではない!!

対CPU戦攻略の補足

CPUキャラに投げ技がキマった場合（要は、受け身をしなかった時だ）、飛び道具をもつキャラクターは必ずCPUキャラの起き上がりに飛び道具を重ねるようにしよう。
ほぼ確実にヒットし、おまけに100%気絶してしまうハズだ!!
その後、さらに投げ技を入れて飛び道具を当てていけば、連続で気絶を誘い、さらに楽な闘いを展開できる。
飛び道具を撃つ際、気力ゲージを必ず緑の状態にして飛び道具を当てるようにしよう。
また、ジャックの場合は、極ナックルパートを飛び道具のかわりに使うことができる。







サカザキファミリーの筆頭・タクマ・サカザキは、さすがの強さだ!

突進系必殺技が強い!!

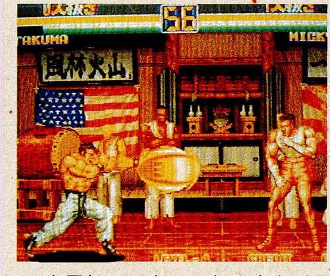
タクマ・サカザキの巻

極限流空手の生みの親、サカザキ・ファミリーの筆頭だけあって強い!! 特に、「気力の回復」の速さや、突進系必殺技の強さには、目を見張るものがある!!

必殺技解説

虎煌拳

タクマの虎煌拳は、出すモーションが他のキャラクターの虎煌拳のグラフィックと少し異なり、左手から繰り出す。特に有利・不利はない。



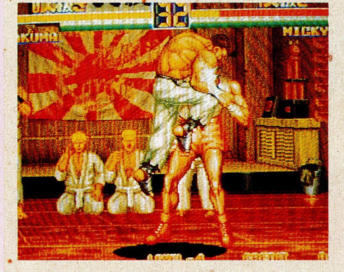
大足払いにキャンセルをかけて出すこともできるが、スキが大きいので相手に読まれるとジャンプ攻撃を受けやすい。

相手の起き上がりに重ねる。ガードを誘って次の技（飛燕疾風脚など）につなぐ。大足払い➔虎煌拳とつないで、間合いを離したりするのに使う。

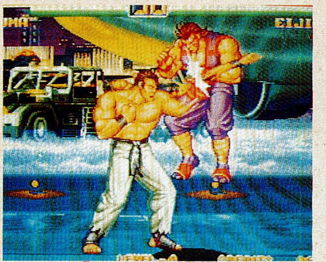
翔乱脚

突進系必殺技。ダッシュから相手をつかんで蹴りつける。相手が何かしようとするトコロを吸い込むこともできる。いきなり繰り出して奇襲に使ったり、大攻撃（立ち大パンチ、大足払いなど）➔翔乱脚を使う。

ガードされるとハネ返って、ケズリ技にならない。相手に与えるダメージは大きいが気力の消費も大きい。気力ゲージが赤くなると技が出なくなる。



暫烈拳

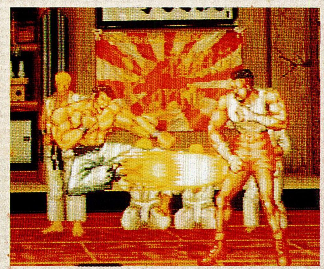


リョウの暫烈拳とほぼ同じ技。接近戦では、（立ち小パンチ➔）立ち大パンチ➔暫烈拳とつないでいくこともできる。鬼神激とうまく使いわけること。

飛燕疾風脚

突進系必殺技。翔乱脚ほどの威力はないが、ガードされてもケズリ技になり、気力がなくても繰り出すことができる。

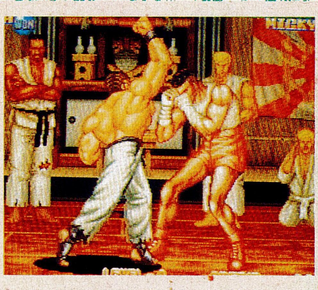
翔乱脚同様、大足払いをキャンセルして出すことができるのでうまく使いわけること。



鬼神激

接近して繰り出せば最大4発ヒットするコマンド式連続技だが、途中にガードが入り、最後の2発が入らない場合が多い。

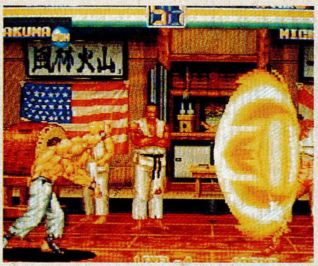
つかいこなせ!



超必殺技

覇王至高拳

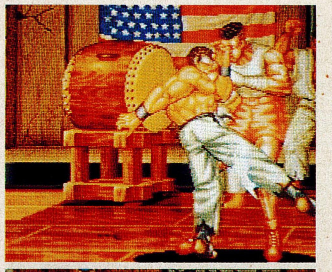
基本的に覇王翔吼拳と同じような技。通常技、通常の必殺技では消すことができず、攻撃力が非常に高く、飛ばす気合い弾がデカくてよけにくい。

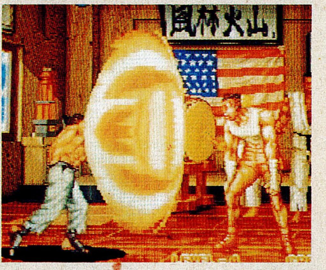


リョウ、ユリの覇王翔吼拳とくらべると、気合い弾を撃ち出すスピードが少し速い。相手に読まれないように遠くから撃つとよい。

隠し必殺技

龍虎乱舞





相手がガードしてもキマってしまう、元祖（?）乱舞系の必殺技。最後のキメが覇王至高拳。

技の出が遅いので、相手の起き上がりに重ねたりすると有効。冷静に小パンチ連打などで対処されると簡単に返されるので、とにかく相手に読まれないような状況で使うこと。

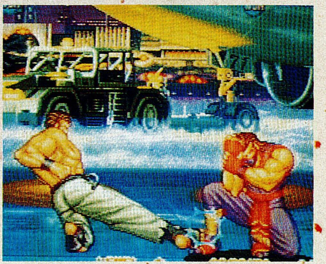
ダメージは、覇王至高拳とあまり変わらないような…………?

戦法解説

基本戦法

リーチがあり、キャンセルもかけられる大足払いが攻めのメインとなる。この大足払いに時々、キャンセル必殺技、例えば虎煌拳、飛燕疾風脚、翔乱脚を組み込んで闘っていく。





さらに、大足払いを出しつつ、小足払いをおりまぜていくのが効果的だ。小足払いは、当たり判定が良好で連打も可能なので、相手の技の出がけに当たる場合がある。

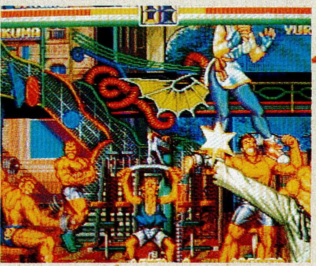
それに、突進系必殺技が強いので、相手のスキを見たら必ず飛燕疾風脚などを入れるようにしよう。

また、気力の回復が速いので、突進系必殺技を当てたらすぐに気力回復、これを繰り返すだけでけっこう闘い抜いていける。

対空技

対空技は強いものばかり。遠間からの飛び込みは、立ち大キック、立ち小キックで返す。飛び込み攻撃の強い相手には、立ち小キックを使っていこう。

近間の場合、立ち小キック、C+Aボタンアッパー、しゃがみ大パンチを使う。C+Aボタンアッパーは相手が転ぶので便利。立ち



気力の回復の速さ、突進系必殺技の強さには目を見張ってしまうぞ！

小キックは遠近を問わないので使い勝手はよい。

飛び込み

こちらから飛び込む場合は、ジャンプ大キックが強力で、返されることは少ない。ジャンプ大キック➔小足払い➔大足払いへとつなぎ、さらにキャンセル必殺技を入れていくと効果的だ。

対CPU戦 攻略編

対CPU戦基本パターン 翔乱脚パターン

大足払いを相手にガードさせて（ヒットしてもOK！）、すぐにキャンセル翔乱脚を繰り出す。

たいていのCPUキャラがくらってくれる。これをメインに対CPU戦を闘っていく

対CPU戦 キャラ別攻略法

対CPU リョウ・サカザキ

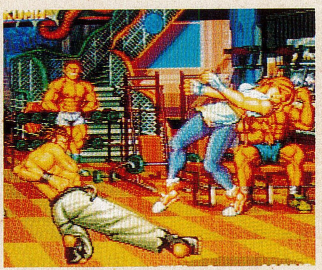
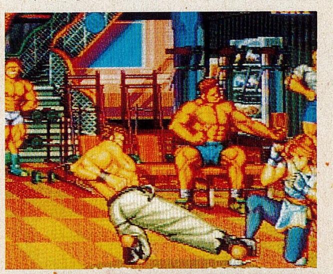
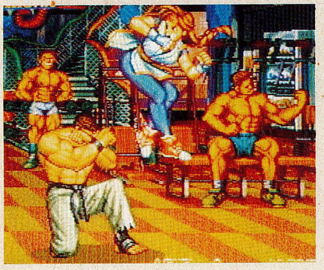
挑発や、大足払いをガードさせて虎煌拳を誘い、とにかくリョウの気力をなくす。

気力がなくなってから大足払いをガードさせると、三角飛びをやりはじめるので、くぐって投げ技を入れたり、対空技で落とす。

時々、翔乱脚パターンをおりまぜるとさらに効果的だ。

対CPU ユリ・サカザキ

大足払いをガードさせると、ヒップアタックで攻めてくるので、ガードして落ち際に大足払いを当てる。さらに、起き上がりにも大足払いを重ねて、このパターンを繰り返す。

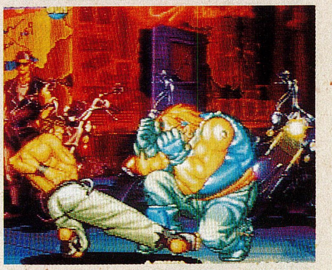
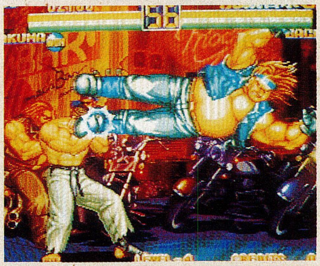
翔乱脚パターンは、三角飛びからのジャンプ大キック➔大足払い➲翔乱脚がキマりやすい。

対CPU リー・パイロン

立ち小パンチでとりあえず牽制しながらバック。画面ハシまで下がってリーの技に返し技を入れる。

ジャンプ小キック、鉄の爪攻撃はガード後に投げ技を入れる。華中鷹爪激、百裂拳はガードしてダッシュ投げを入れる。

対CPU ジャック・ターナー


大足払いをガードさせるとドロップキックを出してくるので、ガードして投げ技や連続技を入れる。

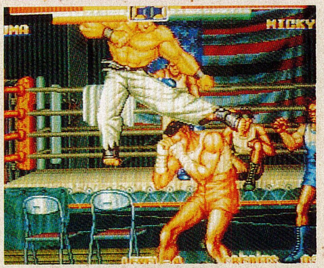
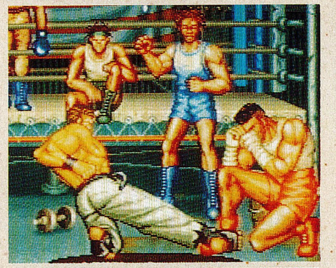
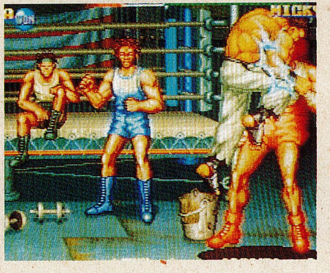
さらに、起き上がりに大足払いを重ねてこのパターンを繰り返したり、翔乱脚パターンにつなげる。

対CPU テムジン

立ち小パンチを連打するとガードポーズをとった後、必ず飛び込んでくるのでC+Aボタンアッパーで落とす。くぐって投げ技を入れたり、しゃがみ大パンチを当ててもよい。

必殺技・超必殺技回避のために、テムジンが転んだときは、なるべく挑発で気力を減らしておく。

対CPU ミッキー・ロジャース

翔乱脚パターンを使う。三角飛びからのジャンプ大キック➔大足払い➲翔乱脚とつなぐのが効果的。

遠すぎた場合はもう一度三角飛び、近すぎた場合は小足払い➔大足払い➲翔乱脚を使う。

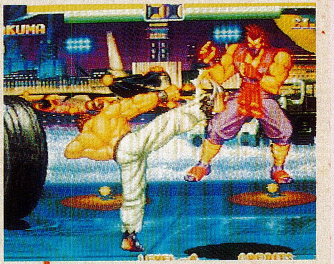
対CPU タクマ・サカザキ

三角飛びからの翔乱脚パターンを使っていくだけで倒せる。

対CPU 如月影二

大足払いの足先をギリギリで当てて、翔乱脚パターンを使うだけで勝てる。

また、挑発すると天馬脚を使ってくるので立ち大キックで落とす。

対CPU ロバート・ガルシア

リョウと同じパターンか、三角飛びからの翔乱脚パターンを使うだけで勝てる。

対CPU ジョン・クローリー

三角飛びからのジャンプ大キック翔乱脚パターンが有効だが、大足払いが遠すぎるとガードされやすいので間合いを調整するように。

スパイラルレッグボマーは、ガード後ダッシュ投げを入れられる。

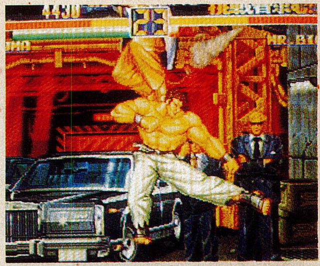
対CPU キング

三角飛びから翔乱脚パターンが有効。大足払いが遠い場合、ジャンプで返されやすいので深めに大足払いを当てるようにする。

対CPU Mr.ビッグ

三角飛びからジャンプ大キック➔小足払い➔大足払いを繰り返す。

そのうち、三角飛びからのジャンプ大キックを飛び越えてくるので投げ技を入れてやる。翔乱脚パターンは、返されやすいので使わない。




※➔は連続技を、➲はその前の技がキャンセルされることをあらわす

2種の強力な飛び込み技を使えば、対戦&対CPU戦も楽勝！

スパイラルレッグボマーが攻めのカナメ

ジョン・クローリーの巻

ジョンは、スパイラルレッグボマー&アクセルスピンナックルという強力な2種類の飛び込み技を持つ。これをうまく使えば、対戦も対CPU戦も楽勝だ!!

必殺技解説

メガスマッシュ

高速の気合いを飛ばす技。前作と比べると、気合いが出るまでのスキがかなり大きくなっているので、相手に先読みされた場合は反撃を受けやすい。

大足払い、C+Bボタンローキックをキャンセルさせて使い、間合いを離したり、牽制する。



フライングアタック

逆さになって飛び込んでいき、相手を吸い込んでしまう技。気力が少なくなると、速さは変わらないが飛距離が短くなっていく。

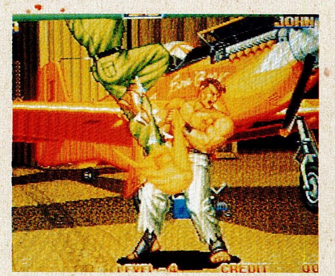
キャラによってはしゃがむとヒットしない場合もあるが、ガードを誘えれば強力なケズリ技になる。着地後のスキが小さいので足技や連続技につなげると有効だ。



スパイラルレッグボマー

オーラをまとった回転ドリルキック。ガードされてもケズリ技になり、気力がなくても出すことができる。

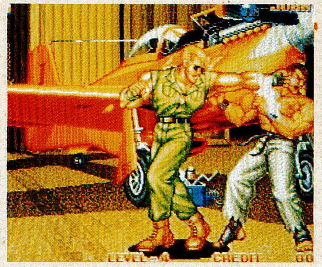
対CPU戦ではよく使うが、対



戦では相手の目の前に着地して（対空技などを空ぶらせて）、オーバードライブキックなどにつなげていくとよい。

オーバードライブキック

コマンド入力式の連続技。一発ヒットすればすべて打撃が入る。技の出はじめに半歩ほど前進するので間合いがかなり広い。

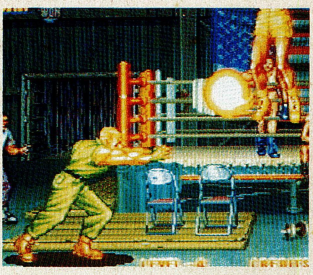


連続でオーバードライブキックを繰り出していくだけでも、けっこう効果的な闘いを展開できる。

ケズリ技にならないこと、最後の裏拳は相手がしゃがむとヒットしない場合もあることに注意。

超必殺技

メガ・スマッシャー



コマンド入力すると気合い弾が生まれる（当たり判定はある）。さらに、パンチボタンを押してはじめて弾を飛ばすことができる。

この時、レバーの方向である程度、弾の飛ぶ方向を変えられる。

メガスマッシュで飛び込みを誘い、ジャンプ中に当てたり（上方向に飛ばす）、いきなり足元に当てたり（立ちガード不可）する。

隠し必殺技

アトミックスマッシュ

飛び道具系の技。相手のガードを誘えれば、龍虎2で唯一ケズリ技にもなる隠し必殺技だ。

通常は間合いを十分とった（ズームアウトした）状態で使う。一発当たれば連続でヒットするが、一発一発のダメージ自体はあまり大きくない。



かなり長い時間、連続で気合い弾を撃ち続けるので、ジャンプなどではとうてい回避することはできない。ベノムストライクなどの連射でも打ち消すことはできない。

戦法解説

基本戦法

リーチがあり、しかもキャンセルをかけられるC+Bボタンローキックをメインに使って攻める。

時々、C+Bボタンローキック





➡メガスマッシュをまぜて使うのもよい。これに、リーチは多少短くなるが、当たり判定のよい大足払いを組み込んで闘う。

C+Bボタンローキックは、相手に当てるつもりで出していく。大足払いは、相手から少し離れたところに出すとよい。

また、大足払いもキャンセルをかけられるので、ヒットしたらキャンセル　メガスマッシュを出す。

対空技



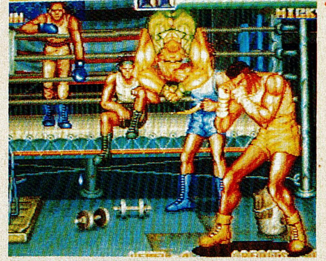
強力な対空技がない。近間からの飛び込みに対してはC+Aボタンアッパーで対処する。

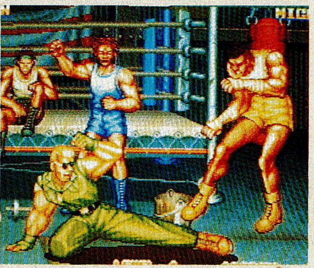
遠間からの飛び込みには、こちらのジャンプ大・小キックを間合いに合わせて当てていく。

飛び込み

飛び込む時は、ジャンプ大キックを使う。特に、飛び道具を持っているキャラには、先読みで垂直ジャンプし、飛び道具を撃ったら大キックを当てて転ばす。

また、フライングアタックやス





パイラルレッグボマーを当てていくのもよい。フライングアタックは気力の量で飛距離が変わるので、それに合わせて闘い方を変える。

気力が少ない時は、目の前に着地して投げ技、オーバードライブキック、小足払い➡大足払いを当てていく。

気力が多い時は、相手を飛び越

隠し必殺技・アトミックスマッシュは飛び道具系。有効に使え！

えてしまうことが多いので、着地後にC+Bボタンローキック➡メガスマッシュを出すとよい。

対CPU戦 攻略編

対CPU戦基本パターン

スパイラルレッグボマーパターン

スパイラルレッグボマーを繰り返し相手に当てる。ガードするか、何かしようとしてヒットする。

オーバードライブキックパターン

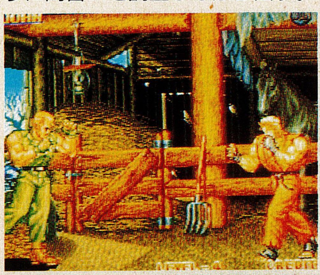
ギリギリ当たるぐらいの距離でオーバードライブキックを繰り返す。ガードされたら、すぐにもう一度オーバードライブキックを出せば、ほぼ確実にヒットする。

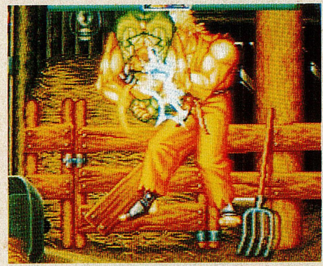
対CPU戦 キャラ別攻略法

対CPU
リョウ・サカザキ

中間間合いからフライングアタック、遠間からスパイラルレッグボマーを当てていくだけで勝てる。

適当（リョウが転んだ時など）に気力を回復させながら、繰り出すのがコツ。アクセルスピンナックルは、リョウに確実に当たるように間合いを調整しながら出す。





対CPU
ユリ・サカザキ

大足払いをガードさせると、次に必ずヒップアタックを出してくるので、ガードして大足払いを当てて転ばす。その後は、これを繰り返すのみ。

対CPU
リー・パイロン





画面ハシで立ちガードして、リーの技に返していくだけで勝てる。

ジャンプ小キック、鉄の爪攻撃はガードして投げ技を入れる。華中鷹爪激、百裂拳はガード後にダッシュ投げを入れる。

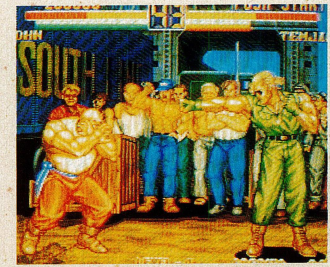
対CPU
ジャック・ターナー

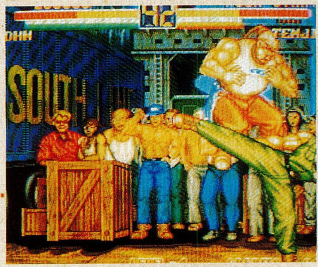
大足払いをガードさせると、ドロップキックを出すので、ガードして投げ技や大足払いを入れていくだけで勝てる。

対CPU
テムジン

とりあえず挑発してテムジンの気力をなくしておく。

中間間合いで立ち小パンチを連打すると、ガードポーズをとった後、飛び込んでくるので、立ち大キック（近）、C+Aボタンアッパーで落とす。





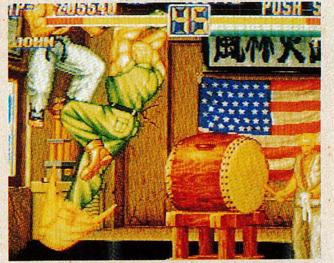
対CPU
ミッキー・ロジャース

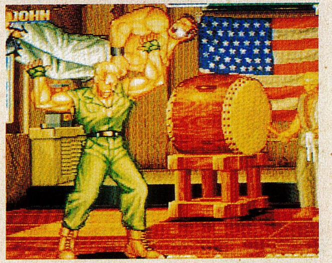
スパイラルレッグボマーパターンのみで勝てる。オーバードライブキックパターンも有効なので、レッグボマーパターンと組み合わせれば、倒す時間を短縮できる。

対CPU
タクマ・サカザキ

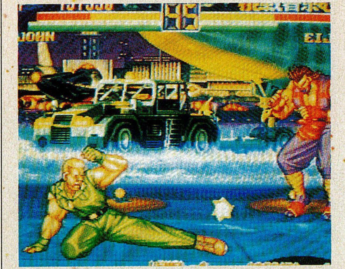
スパイラルレッグボマーパターンのみで勝てる。垂直ジャンプでよけるか、ヒットする。垂直ジャンプで逃げた場合は、着地時に投げ技を入れる。

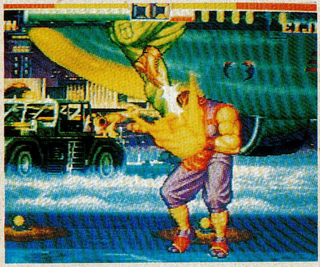
起き上がりにスパイラルレッグボマーを早く重ねるとガードされやすいことと、スタート時に時々放ってくる覇王至高拳に注意！





対CPU
如月影二

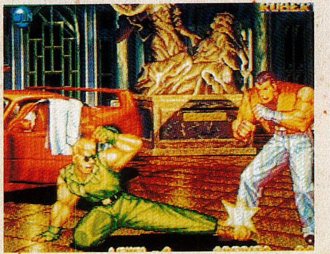




大足払い、メガ・スマッシャーを足元に当てて、一度転ばす。で、起き上がりにスパイラルレッグボマーを重ねるだけで勝てる。

たまにガードされるが、その後必ず如月は飛び込んでくるので、大足払いを当てて落とそう。

対CPU
ロバート・ガルシア



VSリョウと同じように闘う。画面ハシで転ばしたら、起き上がりに必ず大足払いを重ねよう。ほぼ確実にヒットする。

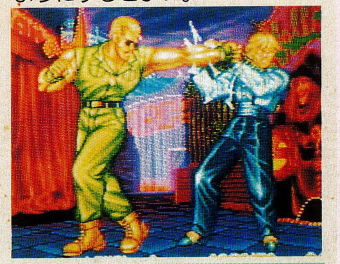
対CPU
ジョン・クローリー

大足払いで牽制したり、大足払いをガードさせるとスパイラルレッグボマーを出してくるので、ガード後着地を狙ってダッシュ投げを入れる。

対CPU
キング

挑発などでキングの気力をなくし、オーバードライブキックパターンを使うだけで勝てる。

キングにオーバードライブキックがヒットしたら、少し歩いてからオーバードライブキックを出すようにするとよい。



対CPU
Mr.ビッグ

スパイラルレッグボマーパターンのみ倒せる!!



※➡は連続技を、↩はその前の技がキャンセルされることをあらわす。

対CPU戦では強いが、スキが多いので対戦では超苦戦!?

攻撃力は超・強いが…

ジャック・ターナーの巻

技のひとつ一つが強力な破壊力を持つジャック。対CPU戦は強いのだが、スキが多いので対戦では超・苦戦を強いられるハズだ。

必殺技解説

超ナックルパート

突進してオーラをまとったストレートを繰り出す。威力はでかいがスキが大きいのが欠点。
対CPU戦では、飛び道具がわりに相手の起き上がりに重ねる。

ダイナマイトラリアート

少し前進してオーラのついたラリアートを繰り出す。相手がしゃがむとヒットしないし、スキも大きい。威力だけは強力なのだが…。

スーパードロップキック

オーラをまとった高速のドロップキック。強力な破壊力があり、気力の量で飛距離が変わる。
ただし、ガードされるとジャックも寝転んでしまうので、手痛い反撃を受けやすい。ヒットすれば相手は転んでしまう。

ブレインショックバット

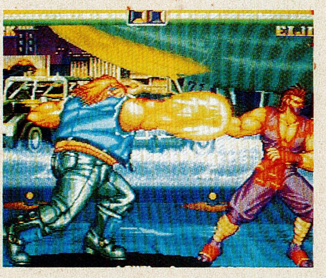
つかみ技系必殺技。この技がキマれば、相手は当然受け身をとれない。気力の量によって、つかんでの打撃の回数、威力が変わる。
通常技にキャンセルをかけて出すことはできない。

ボンバーダンス

コマンド入力式連続技。威力は強力なのだが、2発までしか入らない。最後のキメがジャンピングヘッドバットで、スキが大きい。

超必殺技

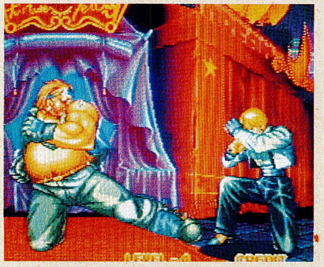
極ヒップアタック

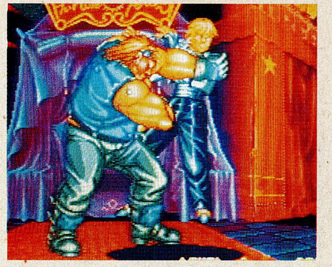


飛び道具を飛び越して相手に当てることができるが、2、3発目はガードされることが多く、3発連続で入ることはほとんどない。ガードされた場合、強力な反撃を受けることを覚悟しよう。
かなり離れたトコロから出せば足元にヒットさせられるが（立ちガード不可）、相手に確実にトドメをさせる場合以外使わないように。一応、ケズリ技になる。

隠し必殺技

ヘルダイビング

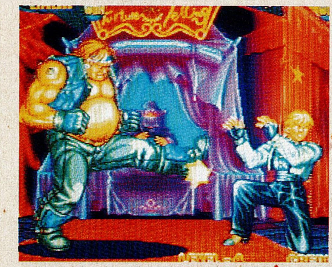




投げ技系必殺技。間合いが広く、通常技をキャンセルして出すことができる。立ち小パンチ、立ち大キック、立ち小キック、大足払いにキャンセルをかけて使うとよい。
通常技は当たりさえすれば、ガードされててもヒットしてもキャンセルをかけてヘルダイビングをキメることができるので、相手はまず回避できない。
また、気力の消費量が膨大で、初期状態の気力の最大量では、気力がマンタンでも技を出すことができない。最低1回は「気力鍛練の行」をクリアしないと使えないのだ（対CPU戦のみ）。

戦法解説

基本戦法





立ち小キック、立ち大キック、大足払いの3種の蹴りが攻めの中心となる。
立ち小キックは当たり判定が良好で、当たれば相手の技を止めることができる。立ち大キックはリーチがけっこうあるので、相手にヒットさせるつもりで出す。大足払いは、当たり判定もよく、技の出ている時間が長い。
とりあえず、この3つをうまく使いわけて闘いつつ、時々突進系必殺技を出していくとよい。突進系必殺技を奇襲で出してもよい。
突進系必殺技はどれも強力なのだがスキが大きいので、反撃を覚悟して出すことになる。

対空技

遠間からの飛び込みに対しては、しゃがみ大パンチで対処する。スーパードロップキックも一応対空技になる。近間からの飛び込みには、C+Aボタンアッパー、しゃがみ大パンチを使う。
技の出が遅いので、とにかく早めに出すことが大切だ。

飛び込み

飛び込む時は、遠間からジャンプ小キックで飛び込む。近いとガード投げを受けやすい。
ジャンプ大キック、ジャンプ大パンチも強力だが、着地時のスキが大きいのでガードされると必ず反撃を受ける。

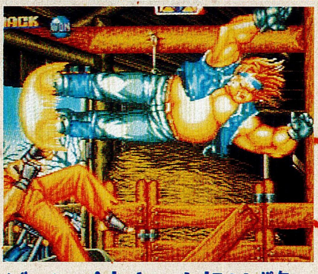
対CPU戦攻略編

対CPU攻略基本パターン

スーパードロップキックパターン

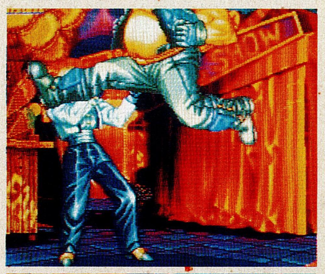
立ち大キックor大足払いを相手にガードさせて、キャンセルスーパードロップキックを出すだけ。たいていのCPUキャラにヒットさせることができる。
マイキャラの気力をなくしておくこと。





ジャンプ小キック投げパターン

ジャンプ小キックを相手にガードさせ（ヒットしてもOK）、着地に投げ技を入れるだけ。
相手の気力をなくした状態でこのパターンを使うこと。





この2種類のパターンを使うだけで、ジャックは対CPU戦を楽に闘い抜けてしまう。ラクラク!!

※➔は連続技を、⮕はその前の技がキャンセルされることあらわす。

スーパーストリートファイターII X

リュウ、ケン、ガイル、キャミィのスーパーコンボに迫る!!

スパIIX・対CPU攻略「ベガ様」への道!!

リュウ、ケン、キャミィ、ガイルのスーパーコンボ、新必殺技を考察し、難しくなった対CPU戦を攻略する。

難しくなったスパIIXの対CPU戦の攻略だ!!

リュウ

真空波動拳は超・強い!!

コマンドが簡単で、使いやすく、威力もデカイ真空波動拳が加わり、リュウの飛び道具が、さらに充実！

スーパーコンボ

真空波動拳



飛び道具系のスーパーコンボ。地上でまともにヒットすると、5HITの表示が出て、体力ゲージの半分弱は減らせられる。相手のジャンプ中などに当たると、HIT数が減り、ダメージも少ない。

大足払いで転ばして、相手の起き上がりに重ねてケズリ技（ガードされたら）に使うとよい。

また、通常の飛び道具を消しつつ飛んでいくので、飛び道具の撃ち合いに使う。飛び道具と消し合った場合でも、相手に当たると5HITの表示が出る。

必殺技

昇龍拳

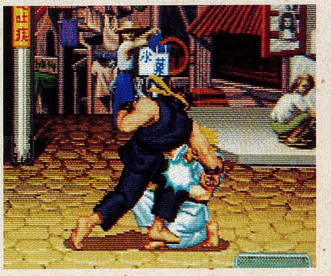
昇龍拳にも変更が加わった。大昇龍拳、中昇龍拳の上昇中の無敵時間がなくなったのだ。小昇龍拳のみ、上昇中に無敵時間がある。

ケンの昇龍拳も同じだ。



通常技

立ち中パンチ(レバー前)



立ち大パンチ(レバー前)

レバーを前に入れての立ち中パンチ、立ち大パンチが少し前進して繰り出されるパンチとなった。

立ち中パンチのほうは2発は入り、しゃがみガードできないパンチ。相手の起き上がりにタイミングよく重ねたりするとよい。

立ち大パンチのほうは1発だけ入り、しゃがみガードできる。

レバー前入れで出す立ち中パンチも立ち大パンチも、少し前進するので、いきなり出して当てたり、ガードを誘って投げ技を入れる。





通常技

立ち中キック

技の出が、立ち小キックなみに速くなり、対空技として使えるようになった。



ケン

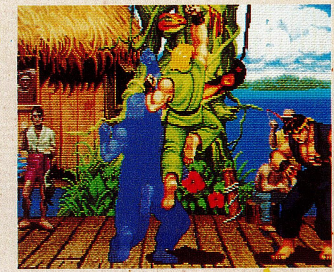
3種類の蹴り技を使いこなせ!!

蹴り技系必殺技が追加され、接近戦で強力な破壊力をもったケン！ ケン使いならば、とりあえず3種類の蹴り技を使いこなそう!!

スーパーコンボ

昇龍裂破

技の出がかりから上昇中にかけて無敵のスーパーコンボ。密着した状態で当てると5HITし、体力ゲージ半分強のダメージを相手に与える。



相手の技（昇龍拳など）のスキに当てたり、ケズリ技として使う。

対空技としても使えるが、空中でヒットした場合、HIT数が2～3と減り、ダメージも投げ技1回分程度に落ちるので、昇龍拳などを使ったほうがよい。

また、技の終り際のスキが少ないので、昇龍裂破をガードされても反撃できることが多い。

新必殺技

鎌払い蹴り

リュウ&ケンの基本は波動拳で飛び込ませ、昇龍拳で落とすことだ！

鉈落とし蹴り
大外回し蹴り



３つの新必殺技はいずれも足技で、前進しながら蹴りを繰り出す。スキも少ないので、移動しながらの対空技として使うこともできる。
また、キックボタンを長い時間押すことで足を振りおろす。これはしゃがみガードできないので、地上での接近戦、相手の起き上がりに重ねたり、飛び込みの直後に使うとよい。特に、地上戦では足払いなどから繰り出すとヒットしやすい。
鎌払い蹴り、鉈落とし蹴りは近い間合いで当てると２発入る。
大外回し蹴りは、空中、地上にかかわらず、当たれば相手は転んでしまう。足を振りおろした時に当たった場合は転ばない。
連続技に組み込む場合は、ジャンプ大パンチ➡中足払い➡新必殺技などがよい。

通常技

ジャンプ大キックで裏まわりを狙うのが、非常に難しくなった。裏まわりを狙う場合は、ジャンプ中キックを使おう。
ジャンプ中キックは当たり判定が弱く、裏まわり専用キックと化している。



対CPU攻略ベガ様への道
リュウ&ケン
いつでもどこでも昇龍拳を出せるように!!

リュウ&ケンの闘い方の基本はやはり波動拳で相手を飛び込ませ、昇龍拳で落とすという闘い方だ。
スパⅡXのCPUキャラは突然飛び込んでくるので、小昇龍拳をいつでもどこでも出せるように練習しておくこと!!

キャラ別CPU攻略法

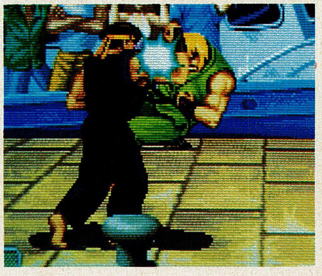
VS リュウ

波動拳を２発セットで撃ってくるので、２発目にジャンプキックで飛び込んで連続技を入れる。波動拳をよけていると、飛び込んでくるので昇龍拳で落としてもよい。
ボーっとしているようなら、次に大昇龍拳か竜巻旋風脚を出してくるので、着地に投げ技を入れる。

VS ケン

飛び込んでくるのを待って昇龍拳で落とす。相手の体力が減ってくると必殺技を連発するので返し技を入れる。竜巻旋風脚はしゃがみ大パンチで、昇龍拳は落ち際に連続技や投げ技を入れる。





VS 春麗

勝手に飛んでくるので昇龍拳で落とすか、くぐって投げ技を入れる。波動拳で飛び込ませてもよい。

VS ガイル

ガイルの飛び込みを待って、昇龍拳で落とすことが基本。転ばせたら、起き上がりに波動拳を重ねると飛び込んでくるので昇龍拳で落とす。歩いてきたら投げ技を入れてくるので、大足払いで牽制。

VS ダルシム

間合いを離して波動拳連射。テレポートしたら、近づいて投げ技、大足払いを入れる。ヨガフレイムには、余裕があれば飛び込んで連続技を入れる。ドリルアタックはガード後投げ技を入れる。

VS ブランカ

スタート時にバーチカルローリングを空振りするので、着地に投げ技や連続技を入れる。その後、離れて波動拳を撃ち、飛び込んできたら大足払いなどで落とす。
ブランカの体力が減ったら中足払いで飛び込ませ、昇龍拳で撃墜。

VS E. 本田

間合いを離して波動拳連射。飛び込んできたら対空技で落とす。
スーパー百貫落としは着地に投げ技を入れる。スーパー頭突きは昇龍拳で返す。

VS ザンギエフ

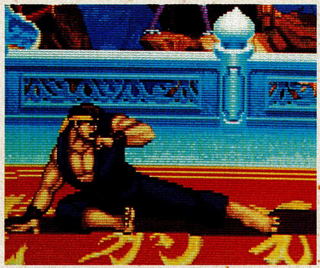
大足払い➡波動拳から波動拳連射し、波動拳をガードさせる。ジャンプ大キックで飛び越えてきたら、立ち大パンチで落とす。

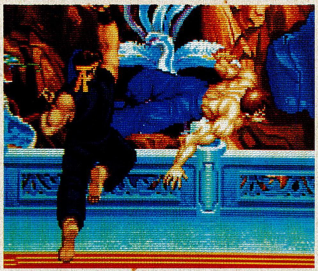
VS T.ホーク

しゃがみ小パンチを連打すると飛び込んでくるので、昇龍拳などで落とす。体力が減ってくると、トマホークバスターを出すので、着地に投げ技や大足払いを入れる。

VS フェイロン

中足払いを連打して飛び込みを誘い、昇龍拳などで落とす。





VS ディージェイ

歩いて近づくのを待って、しゃがみ小パンチを軽く連打して、飛び込みを誘う。飛び込んできたら昇龍拳など対空技で落とす。しゃがみ小パンチは乱打しないように。





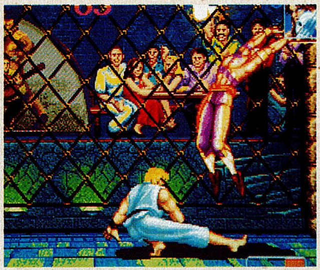
VS キャミィ

中足払いor波動拳で飛び込みを誘い、昇龍拳で落とす。画面ハシで垂直ジャンプしたら、次にフーリガンコンビネーションを出してくるので昇龍拳で返す。

VS バイソン

波動拳連射で飛び込みを誘い、大足払いで落とす。間合いが近い時は、しゃがみ小パンチ連打で飛び込んでくるので昇龍拳で返す。
バイソンの起き上がりには、飛び込みをからの連続技を入れる。

VS バルログ





離れて波動拳連射。飛び込んできたら大足払いで落とす。近くだったら大足払い➡波動拳で飛び込みを誘い、昇龍拳で落とす。
一度転ばしたら、足払いを重ね

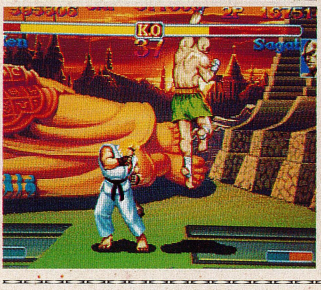
ガイルが弱くなったって？　とーんでもない、他が強くなったんだヨォ！

てバック転を誘い、投げ技や大足払いを入れる。起き上がり時のスカーレットテラーに注意!!

VS サガット

スタートしたら大足払い➔波動





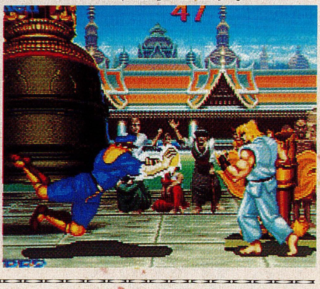
拳でサガットの体力をケズる。

グランドタイガーショットを撃ってきたら、なるべく遠間から飛び込んでタイガーアッパーカットを誘い（当たらないように！）、その落ち際に投げ技などを入れる。

VS ベガ

波動拳で飛び込ませて昇龍拳で落とす。ヘッドプレスは、しっかりガードし、その着地に投げ技や大足払いを入れる。

ベガがバックジャンプすると、サイコクラッシャーアタックかダブルニープレス（たまに）をかけてくるので昇龍拳で返す。



基本的には強いのだが…

ガイル

ずいぶんと弱体化したキャラクターになってしまったガイル。だが、それはガイルが弱くなったのではなく、まわりのキャラクターたちがかなり強くなったからだ!!

新技解説

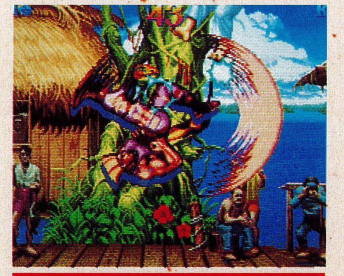
スーパーコンボ

ダブルサマーソルトキック

サマーソルトキックを連続で繰り出す。通常技をキャンセルして出せる。かなり近い間合いで出せば最大6HITし、体力ゲージの約半分をケズりとることができる。

相手が空中にいる場合でも、目いっぱい引きつけて当てれば、4～6HITできるので、対空技として使ってもよい。

ただし、コマンドが複雑なのでとっさに出すには練習が必要!!



通常技

立ち中キック

レバーを入れた方向に、ソバットを出しながら移動できるキックとなった。相手を牽制しつつ、逃げながらソニックブームを"ため"られる。ちなみに、ニーバズーカーはレバー＋立ち小キック。

立ち大キック



相手との間合いが広いと、前進しながらのキックとなるので、ソニックブームを"ため"つつ、前進・攻撃ができる。

また、近距離での立ち大キックが上方向に伸びるので、対空技に使える。

立ち大パンチ

スパⅡでは裏拳だったが、スパⅡXではストレートになっている。レバー前＋立ち大パンチにすると裏拳が出せる。

このため、ソニックブームで飛び込ませ、レバーを後ろに入れた裏拳で落としつつ、ソニックブームの"ため"をつくることができなくなってしまった。

対CPU攻略ベガ様への道

ガイル

サマーソルトキックを常に出せるように!!

ガイルの場合、何で相手を飛び込ませ、何で撃ち落とすか、それがけっこう重要になってくる。

基本はソニックブームで飛び込ませ、裏拳で落とすことになる。または、相手の飛び込みを待ってサマーソルトキックで落とすような闘い方になる。

キャラ別

CPU攻略法

VS リュウ

飛び道具の撃ち合いは不利。確実に倒したいならば、波動拳をひたすらガードするかよけてリュウの飛び込みを待つ。飛び込んできたらサマーソルトキックで落とす。

余裕があれば、波動拳を先読みして飛び込んで連続技を入れる。タイミング的にかなり難しい。

VS ケン

ケンの飛び込みを待ってサマーソルトキックで落とすことが基本。その他は、ケンの攻撃に合わせて返し技を入れていく。

波動拳はガードするか飛び込む（難しい）。竜巻旋風脚→昇龍拳の連続でくるので、昇龍拳の着地に投げ技や連続技を入れる。

VS ガイル

中足払いで牽制。そのうち飛び込んでくるのでサマーソルトキックで落とす。

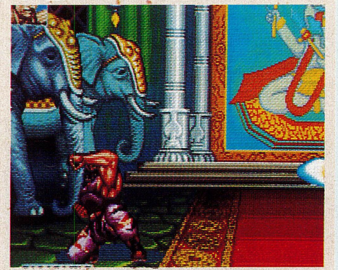
また、ソニックブームで飛び込みを誘い、立ち大キックやしゃがみ大パンチで返してもよい。ソニックブームの撃ち合いは少々不利。

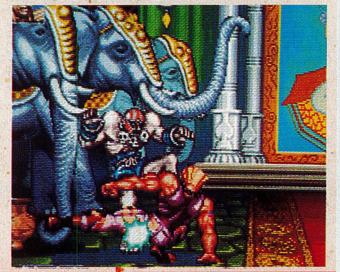
VS 春麗

勝手に飛んでくるのでサマーソルトキックで落とす。また、ソニックブームで飛び込みを誘い、裏拳で落とすのも効果的だ。



VS ダルシム





スパⅡXは受け身OK!!

スパⅡXでは、通常の投げ技ならば、受け身をとってダメージを軽減できる。やり方は、投げられる瞬間にマイキャラの投げ技・つかみ技のコマンドを入れるだけ。





ガイルのスーパーコンボ、コマンドが複雑だ！とっさに出す練習が不可欠！

飛び込むか、間合いを離してソニックブームを撃つとテレポートを誘える。現れたら近づいて投げ技や連続技を入れる。
ヨガフレイムには、飛び込んで連続技を入れる。飛び込んできたら、サマーソルトキックで落とす。ドリルアタックはガード後投げ技を入れる。

VS ブランカ

バーチカルローリングを空振りするので、着地に投げ技を入れる。
その後、ソニックブームで飛び込みを誘って裏拳で落とす。
ブランカの体力が減ってくると、中足払いで飛び込んでくるので、サマーソルトキックで落とす。

VS E.本田

ソニックブームで飛び込みを誘い、裏拳やしゃがみ大パンチで返す。中足払いを当てるか、ガードさせて飛び込ませることもできる。その場合は、ソニックブームやしゃがみ大パンチで返す。

VS ザンギエフ

中足払いの先を当てるように出すと、飛び込んでくるので、サマーソルトキックで落とす。
また、垂直ジャンプ大パンチをタイミングよく出し続けると、何かしようとして当たり続ける。



VS T.ホーク





しゃがみ小パンチ、中足払いを連打すると飛び込んでくるので、ソニックブームなどで落とす。体力が減ってくると、トマホークバスターを出すので、着地に投げ技や連続技、大足払いを入れる。

VS フェイロン

中足払いが届くような距離でしゃがみ小パンチを適度に連打する（乱発すると返されやすい）。飛び込んできたらサマーソルトキックorしゃがみ大パンチで落とす。
ソニックブームで飛び込みを誘う場合は、前進して真下からしゃがみ大パンチを当てる。

VS ディージェイ

しゃがみ小パンチ、しゃがみ中パンチ、中足払いなどを連打すると飛び込むので、サマーソルトキックで落とす。スライディングを出してくるので、誘いのしゃがみ小パンチなどは乱打しないように。

VS キャミィ

中足払いを連打すると飛び込んでくるので、サマーソルトキックで落とす。画面ハシで垂直ジャンプしたら、フーリガンコンビネーションを出すので、たまっていればサマーソルトキックで落とす。

VS バイソン

ソニックブームで飛び込ませ、裏拳やしゃがみ大パンチで落とす。また、中足払いの連打で勝てる。

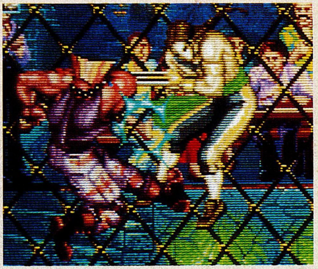


VS サガット

グランドタイガーショットを撃ってきたら、遠間から飛び込んでタイガーアッパーカットを空振りさせて、空中投げ。着地に投げ技を入れてもよい。

VS バルログ

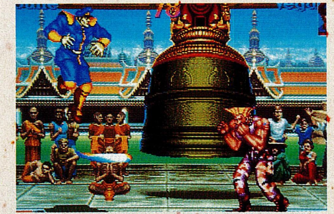




画面ハシで中足払いで牽制する。飛び込んできたらサマーソルトキックで落とす。ソニックブームで飛び込ませる場合は、早めにしゃがみ大パンチを出すか、前進して立ち中キックで落とす。

VS ベガ

飛び込むのを待ってサマーソルトキックで落とすか、ソニックブームで飛び込ませてしゃがみ大パンチで落とす。ヘッドプレスはガード後、バックジャンプ空中投げ。
ベガがバックジャンプすると、サイコクラッシャーアタックかダブルニープレス（たまに）をかけてくるので昇龍拳で返す。





いかに使うか？フーリガンコンビネーション

キャミィ

通常技に変更はないものの、必殺技にフーリガンコンビネーションが追加された。これを、いかに使いこなすか？

新技解説

スーパーコンボ

スピンドライブスマッシャー

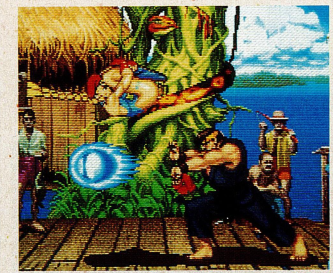
かなり使い勝手のよいスーパーコンボだ！　技の出がけならば飛び道具を抜けて相手の硬直中を攻撃できる。技の出がけが無敵なのでマイキャラの起き上がりに使ってもよい（相手の飛び込み回避）。
また、ガードされても大きくは ね返る（ケンの大昇龍拳が届かない）ので反撃を受けにくい。
地上で密着した状態で当たると5HIT。体力ゲージの半分は減らすことができる。

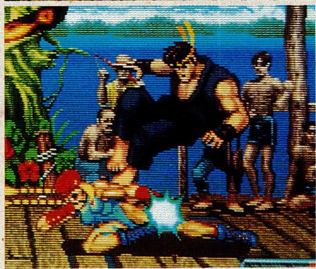


新必殺技

フーリガンコンビネーション

コマンドを入力するとジャンプし、ボタンを押した時の相手との間合いで3種類の技が出る。
間合いが上段なら、フェイタルレッグツイスター（投げ技）。中段なら、クロスシザーズプレッシャー（のっかり）。下段なら、レイザーエッジスライサー（スライディング）となる。何もしないとレイザーエッジスライサーとなる。
コマンド入力時のボタンの大・中・小でジャンプの飛距離が変わる。大ほど遠くへ飛ぶ。
いきなり奇襲で使う。波動拳などの飛び道具を飛び越せるので、相手が飛び道具を撃つのを先読みして使うと効果的。





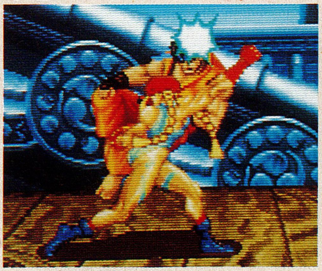
対CPU攻略**ベガ様**への道

キャミィ
キャノンスパイクをいつでも出せるように!!

キャミィの場合、相手が飛び込んでくるのを待つか、飛び込みを誘って、キャノンスパイクで落とす。相手のスキにスパイラルアローを入れる、という闘い方がメインとなる。
特に、キャノンスパイクはいつでも出せるようにしておくように。

キャラ別
CPU攻略法

VS リュウ



波動拳を先読みして、飛び込みからの連続技を入れる。または、波動拳をひたすらガードしていると飛び込んでくるので、キャノンスパイクで落とす。
ボーっとしているようなら、次に大昇龍拳か竜巻旋風脚を出してくるので、着地に投げ技を入れる。

VS ケン

スタート直後は竜巻旋風脚➔大昇龍拳を出してくるので、着地に投げ技や連続技を入れる。
その後は、ケンの攻撃に合わせて返し技を入れていく。波動拳はガードするかジャンプでよける。飛び込んできたらキャノンスパイク、しゃがみ大パンチで落とす。
体力が減ると必殺技を連発してくるので返し技を入れる。竜巻旋風脚はしゃがみ大パンチを、昇龍拳は着地に投げ技を入れる。

VS 春麗

飛び込んでくるのを待ってキャノンスパイク。くぐって連続技や投げ技を入れてもよい。
気功拳を撃ってきたらガードし、飛び込まずに、逆に飛び込んでくるのを待つ。

VS ガイル

スタート時のしゃがみ小パンチ×2➔アッパーのスキに中足払い➔スパイラルアローを入れる。

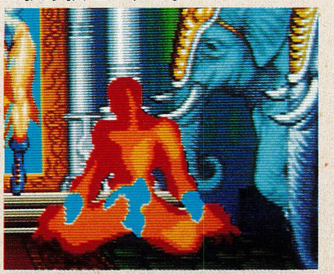


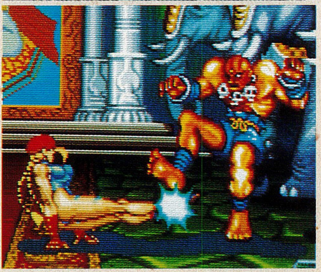


その後、中足払いで牽制し飛び込んできたらキャノンスパイクで返す。フーリガンコビネーションもキマリやすい。

VS ダルシム

飛び込んでテレポートを誘う。現れたら、近づいて投げ技や連続技を入れる。
飛び込んできたら、空中投げで対処。ドリルアタックはガードして投げ技を入れる。





VS ブランカ

スタート時のバーチカルローリングは空振りするので、着地に投げ技や連続技を入れる。
ブランカの体力が減ってくると、



中足払いで飛び込みを誘えるので、しゃがみ大パンチやキャノンスパイクで落とす。

VS E.本田

しゃがみ中キックを連打すると飛び込んでくるので、しゃがみ大パンチやキャノンスパイクで落とす。フーリガンコンビネーションもキマリやすい。
スーパー百貫落とし は着地に投げ技を入れる。スーパー頭突きはキャノンスパイクで返す。

VS ザンギエフ

立ち大キックや立ち中キックの先端を当てるように出すと大キックで飛び込んでくるので、ガードして中足払いや連続技を入れる。
また、中足払い連打で飛び込みを誘えるので、しゃがみ大パンチやキャノンスパイクで返す。

VS T.ホーク

中足払い連打すると飛び込みを誘えるので、しゃがみ大パンチやキャノンスパイクで落とす。
体力が減ってくると、トマホークバスターを出すので、着地に投げ技や連続技、大足払いを入れる。

VS フェイロン

中足払いを連打して飛び込みを誘い、しゃがみ大パンチやキャノンスパイクで落とす。フーリガンコンビネーションもよくキマる。

VS ディージェイ

歩いて近づくのを待って、中足払いを連打。飛び込んできたら、しゃがみ大パンチやキャノンスパイクで落とす。

VS キャミィ

中足払いで飛び込みを誘い、しゃがみ大パンチやキャノンスパイクで落とす。画面ハシで垂直ジャンプしたら、次にフーリガンコンビネーションを出してくるので、キャノンスパイクで落とす。

VS バイソン

間合いが近い時、しゃがみ小パンチ連打で飛び込んでくるので、キャノンスパイクで返す。
バイソンの起き上がりには、飛び込みからの連続技を入れよう。ダッシュアタックは中足払いやキャノンスパイクで返す。

VS バルログ

中足払いで牽制。飛び込んできたらキャノンスパイクで落とす。フライングバルセロナアタックもキャノンスパイクで返す。
一度転ばしたら、中足払いを重ねてバック転を誘い、投げ技や足払いを入れる（かなり難しい）。

VS サガット

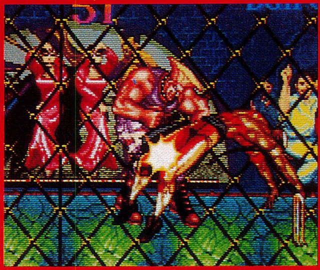
グランドタイガーショットを撃ってきたら、なるべく遠間から飛び込んでタイガーアッパーカットを誘う（絶対に当たらないようにしよう！）。で、その落ち際に投げ技などを入れる。

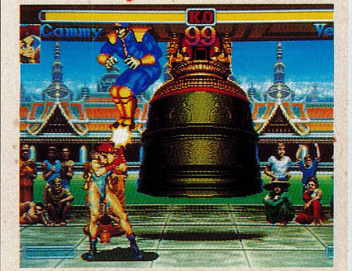
VS ベガ

ベガの飛び込みを待つ。で、飛び込んできたらキャノンスパイクで落とす。ヘッドプレスはしっかりガード後、バックジャンプ空中投げを入れたり、着地に投げ技や大足払いを入れる。
バックジャンプ後には、サイコクラッシャーアタックをかけてくるのでキャノンスパイクで返す。

バルログの新必殺技 スカーレットテラー

バルログの新必殺技が、さらに追加された。その名はスカーレットテラー。技の出ががりが無敵のかなり強力な技だ!!





この記事を活用して、さあ、ベガ様へ向かって1コインクリアを目指そうではないか!!

※➔は連続技を、➔はその前の技がキャンセルされることをあらわす

キャミィに追加されたフーリガンコンビネーション。さあ、どう使おうか。

ファイターズヒストリーダイナマイト

やはりあった!「ダイナマイト」の隠し技を大公開!!

レイ、溝口、カルノフで闘い抜け! 対CPU戦攻略

「ダイナマイト」にもやはり隠し技あり! そこで、コマンドを一挙公開!! そして、レイ、溝口、カルノフでの対CPU攻略だ!!

サムチャイ、クラウン、カルノフには隠し技はない!

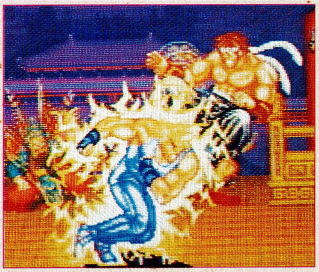
ダイナマイトの隠し技に迫る!!

ダイナマイトの隠し技は、「体力ゲージが…」というタイプの制約のない技。コマンドさえ知っていれば、いつでも使える技だ(インストにのってない技ともいう)。
その中には、超・使い勝手がよく、しかも強力な技もあるので、一度は試してみるとよい。
ちなみに、サムチャイ、クラウン、カルノフには隠し技はない。

レイ

サンダーダイナマイト

ためて ＋Ⓟ



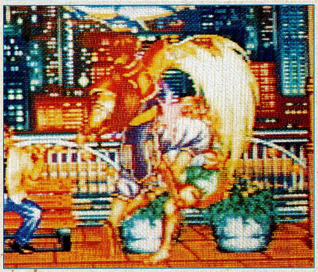
電撃をまとった、超強化版ダイナマイトタックル。最大5回ヒットし、大ダメージを相手に与える。
腕や胸に弱点のあるキャラクターは当たった場合、ほぼ確実に気絶してしまう。
ガードを誘ってのケズリ技、連続技の(立ち大パンチをキャンセルして)キメ技として使うとよい。

フェイリン

滑降白鶴双飛拳

ためて ＋Ⓟ





手を地面にスリつけながらダッシュし、急上昇して相手を斬りつける技。
ダッシュ中は、中段が無敵で、タイガーバズーカなどの中段飛び道具は抜けてしまう。
頭・足元にやられ判定があるので、ファイアーボールや、小足払い・立ち小パンチの連打には負けてしまう場合もある。
上昇中もティーカウロイなどの対空技に負けてしまいがちだ。
実は、この技を使うと対CPU戦攻略が超・楽である。

亮子

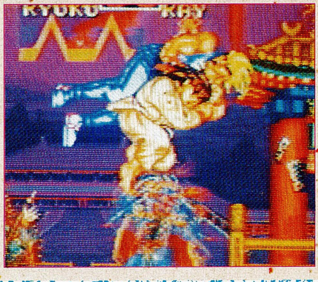
肩車

＋Ⓟ

投げ技。相手を吸い込んで空中高く投げてしまう。ただし、この技自体に攻撃力はないので、空中一本背負いを重ねたり、着地に超山嵐を入れるとよい。
吸い込む間合いは、超山嵐と一本背負いの中間ぐらい。立ち大パンチをキャンセルさせて、出すこともできる。



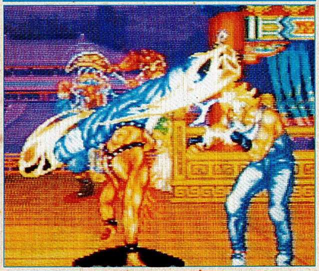




マットロック

ループハリケーン

＋ 弱強Ⓚ同時押し



ロードハリケーンの地上版。相手が接近していれば2発入る。ボタンを連打していれば、クルクル回り続ける。
奇襲技、牽制程度しか使えない。空振りした場合は、大足払いで簡単に返されてしまう。

リー

猛虎硬爬山

＋ 弱強Ⓟ同時押し

絶招歩法の強化版。当たれば5発入る。弱点にヒットすれば、相手は確実に気絶する。ケズリ技にもなる。
最後の1発で強力な気を放ち、「ごっつい…」などの気合い弾を消すこともできる(難しいけど)。
絶招歩法➔頂心肘の連続技の後

体力ゲージの制約のないFHダイナマイトの隠し技。コマンドを覚えておこう！

に、コンビネーションで入れるとよい（連続技にはならないが…）。



溝口 誠

通天砕

＋ 4ボタン同時押し



超強化版虎流砕！　ダメージも超・デカく、対空技としても使える。少し深めにヒットすると、相手を吸い込んで上空高く殴りながら持っていく。

相手を気絶させた後、画面ハシで、ごっついタイガーバズーカ➔空中連続蹴り（4発で止める）➔通天砕が超・強力な連続技となる！　ただし超・ムズイ!!

ジャン

ロンダート

ためて ＋ Ⓚ



前方ジャンプからのかかと落としを2回繰り出す技。技の出ががりは無敵なので、飛び道具をスリ抜けつつ、相手の頭に打撃を与えることもできる。奇襲技、フェイント攻撃に使うとよい。

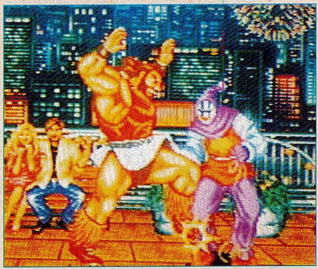
コマンドに、前"ため"が入っているので、使いこなすには多少練習が必要となる。

マーストリウス

ドリルパワースラム

＋ Ⓟ

両手をあげて突進し、1発当たると吸い込んで、そのままパワースラムに持っていく技。



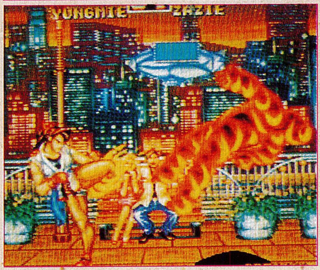


突進のスピードがけっこうあり、奇襲に使える。ガードされても1発目はケズリになる（足元に当たり判定がある）が、その後のスキが大きい。

ヨンミー

ファイアービンタ

弱Ⓟ 弱Ⓚ 連打



炎をまとったハイ・キック。当たれば、相手は燃え上がる。

連続技のキメ技に使う。かなりキビシいがボタンを連打できれば、強力な対空技にもなる。

レバー左右で、技を出しながら少し移動できるので、足先を相手に当てるように出すとよい。

ザジィ

デシカカト

＋ Ⓚ



小デシカカトは、炎をまとったネリチャギ。大は、炎をまとった回転かかと落とし。

入力コマンドの特性ゆえに、地上で、単発で出すのはムズカシイ。相手に通常技をヒットorガードさせた時の硬直時間にコマンドを入力するとよい。

使いこなすには、少々練習が必要になる。

ダイナマイト的対戦と対CPU攻略の部屋①

こう闘え！　レイ・マクドガル

レイは、ダイナマイトの基本キャラクターとも呼べる存在。飛び道具をはじめ、多種多様の必殺技もそろっていて、使いやすい!!

必殺技解説

ビッグトルネード

飛ばす弾のスピードがとても速い飛び道具系必殺技。大ビッグトルネードは特に速い。技の出る速さは平均的。スキも平均的。

大足払いにキャンセルをかけて使うことが基本となる。

ホイールキック



技の出ががりが無敵の対空・返し技。地上でヒットすれば、相手は転んでしまう。大技も小技も、しゃがまれると空振りしてしまう。

対空技として使うと、非常に強力。まず負けることはないが、落とした後、相手の近くに着地することが多いので、バックステップなどで必ず逃げること。

小技は飛び上がる高さが低いので、飛び道具を越えつつ、相手にヒットさせることもできる。

空中ホイールキック

空中で出すホイールキック。飛び込みからの連続技につなげる。相手の対空技を空振りさせる。逃げるのに使う。

ダイナマイトタックル



突進系必殺技。主に、スピードが速く、移動距離の大きい大技を使う。奇襲に使ったり、飛び込みからの連続技、立ち大パンチ➔ダイナマイトタックルなどの連続技のキメ技に使う。

立ち小パンチ、小足払いの連打に負けてしまうこともある。

戦法解説

基本戦法

大足払いが届く間合いで闘うと

※コマンドはすべて、マイキャラが右向きの時のもの　※➔は連続技を、➔はその前の技がキャンセルできることをあらわす

ダイナマイト的対戦と対CPU攻略の部屋②

こう闘え！

溝口　誠

ダイナマイトの基本キャラクター？ 技がいろいろ揃っていて使いやすい！

強い。小足払い、大足払いで牽制しつつ、キャンセル　大ビッグトルネードを撃つことが攻めのメインとなる。





このパターンで、相手の飛び込みが誘えるならば、各対空技で撃ち落としていく。

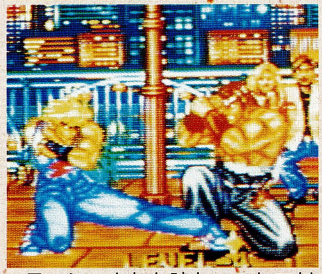
これに時々、大ダイナマイトタックルで奇襲をかけてもよい。

相手が何か（立ち技、突進系必殺技）しようとしたら、ホイールキックで対処する。いつでもホイールキックを出せるようにしよう。

接近戦

接近した場合は、小足払いをメインに闘う。間合いをとりたい時は、小足払い（×２～３）➔大足払いで相手の攻撃に割り込む。さらにキャンセル　ビッグトルネードにつないでもよい。





ラッシュされた時も、これで対処する。ガードに徹したほうが無難な場合もある。

また、小足払い（×２～３）➔立ち大パンチ➔ダイナマイトタックルで反撃してもよい。

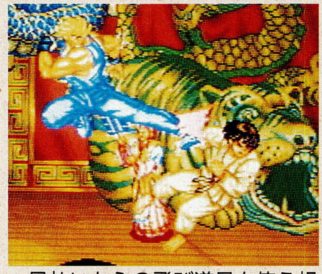
対空防御

相手が飛び込んできたら、しゃがみ大パンチ（近間）、立ち大キック（遠間）、大足払い（さらに遠間）、ホイールキックで返す。



飛び込み

飛び込み攻撃は基本的に強くない。あえて使うならば、裏まわりを狙えるジャンプ大キックを使い、ジャンプ大キック➔立ち大パンチ➔ダイナマイトタックルなど使う。



足払いからの飛び道具を使う相手には、小ホイールキックを当てていくとよい。

ダイナマイト的 対CPU攻略編

レイ 対CPU基本パターン

ビッグトルネードパターン

間合いをとって大ビッグトルネードを連射する。遠間で１度ガードを誘えれば、そのまま連射でケズリ勝ちできる。



間合いが近い場合は、大足払い➔大ビッグトルネードから連射にもっていく。飛び込んできたら、対空技で落としたり、着地にビッグトルネードを連射する。

ホイールキックパターン

近づくのを待って、しゃがみ小パンチを２～３発出すと、（大足払いから）飛び道具を撃ってくるので、小ホイールキックを当てる。

当てたら、バックステップで間合いをあけて、ビッグトルネードパターンを使う。さらに、ホイールキックパターンで攻めてもよい。

この２つのパターンを使っていくだけで、対CPU戦は楽勝だ！





ヨンミー、リー、マーストリウス、カルノフはビッグトルネードパターンを使って倒す。マーストリウスは小ビッグトルネードを使って、パターンにハメる。

溝口はホイールキックパターンでOKだが、ホイールキックがヒットしないので、着地後投げ技を。

ジャン、マットロックのみ、別のパターンで闘う！

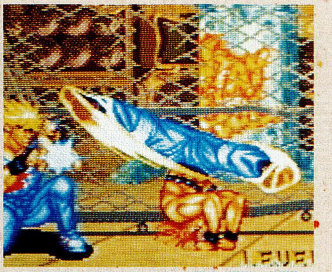
VS ジャン

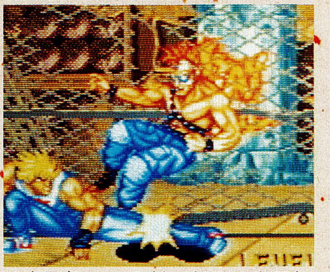
超・待ちでいく。スライディングは、ガード後大足払いで反撃。飛び込んできたら、大ホイールキックで返すだけ。



VS マットロック

超・強敵！　とりあえず、画面ハシで待って、相手の技に返し技を入れていく。ジャンプ大キック➔大足払いか小足払い➔大足払いの後にスピニングウェーブを撃ってくるので、大足払いをガードしたら、すぐに小ホイールキックを当てる。





小足払い×２だったり、小足払いと大足払いを連続で出してこない場合は、オーバーヘッドキック➔ロードハリケーンと繰り出してくるので、全部ガードして大足払いを入れよう。

待っていると投げ技を使ってくる場合もあるが、気合いの投げ返し、大足払いでがんばろう!!

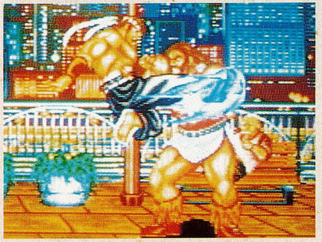
クセがあるのが、やっぱりオトコ・ミゾグチじゃのう！ワーッハッハッハ！

レイと同様、ダイナマイトの基本キャラクターだ。レイと較べると少々クセのあるキャラクターだが、破壊力バツグンの必殺技が多い!!

溝口の必殺技解説じゃ！

空中連続蹴り

溝口の強さ、そして魅力のすべてを集約したような技！ 主に、大空中連続蹴りを使い、連続してコマンド入力すれば、連続で技を繰り出すこともできる。



大技は、低空を横方向に速く進む。移動距離も長い。小技は横方向に進まない。少し高く飛ぶので、飛び道具を抜けることができる。

足先がヒットするように出すことが基本。深くガードされると投げ技をくらいやすいが、大足払いを空振りさせて、相手を攻撃できるのでかなり強い技である。

★空中からの空中連続蹴り

ジャンプキックなどが相手にヒット（ガードされてもOK）した状態ならば、空中連続蹴りのコマンド入力も受け付けるのだ!!

つまり、ジャンプ大キック➔大空中連続蹴りの5段技が入る。これが、頭に弱点のあるキャラにヒットすると、まず間違いなく気絶してしまう。

虎流砕



強力な対空・返し技。技の出ががりが無敵なので、対突進系必殺技にもなる。

小虎流砕は、あまり前進しないが、スキが少ない。大虎流砕は大きく前に進むが、ガードされた時のスキが大きい。

タイガーバズーカ

スキが大きく、技の出も遅い飛び道具。単発で使うと、ほぼ間違いなく飛び込まれて、手痛いダメージを受けてしまう。

大足払いにキャンセルをかけて撃てば、かなり使えるようになるが、先読みされるとジャンプ攻撃を簡単にくらってしまう。

ごっつい タイガーバズーカ



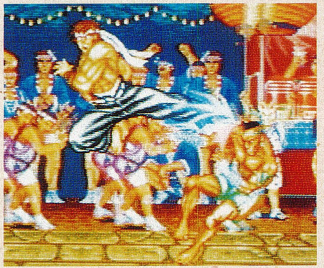
技の出が超・遅い飛び道具。破壊力はあるが、スキが大きすぎるので、通常は使うべきではない。

相手を気絶させたときに、使うのがよい。画面ハシで、相手を気絶させた場合は、ごっついタイガーバズーカ➔空中連続蹴り（4発）➔虎流砕が入る（ムズイ）。

溝口の戦法解説じゃ！

基本戦法

男溝口の攻めのメインはやはり、空中連続蹴りだ！ いつでもどこでも出せるようにして、スキあらばたたき込むつもりで闘おう！

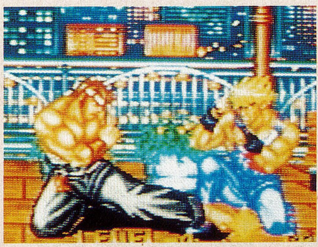


また、大足払いが比較的強い。小足払い、大足払いで牽制しつつ、キャンセル タイガーバズーカを撃って攻めてもよい。タイガーバズーカはスキが大きいので、相手に先読みされないように注意する。

また、タイガーバズーカで飛び込みを誘って、対空技で落とす、という闘い方は、かなりキビシイ。飛び道具の撃ち合いも不利だ!!

接近戦

ラッシュされたら時や間合いを離したい時は、小足払いやしゃがみ小パンチで相手の攻撃に割り込む。次いで、大足払いにつないでいく。さらにキャンセル タイガーバズーカで牽制するのもよい。



対空防御

対空技のメインは、やはり小虎流砕！ 引きつけて使う。近間からの飛び込みならば、しゃがみ大パンチでもよい。

遠間からの飛び込みには、立ち大キック、大足払い（かなり遠く）で対処する。通天砕も技の出が速いので、対空技として使える。



飛び込み

飛び込む時は、ジャンプ大キックを使う。ジャンプ大キックは、裏まわりも狙え、かなり強い。で、ヒットしたら、空中連続蹴りをお見舞いするとよい。

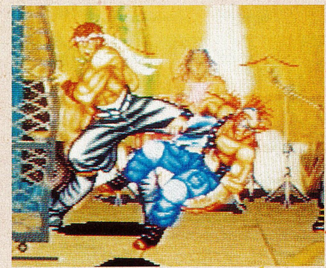
飛び道具を連射する相手には、小空中連続蹴りで抜けつつ、ダメージを与える。

男・溝口的 対CPU攻略編

男溝口 対CPU基本パターン

空中連続蹴り パターン

1発目の蹴りがギリギリ当たる距離から、空中連続蹴りを連発する。ヒット、ガードにかかわらず、技が終わったらバックステップで間合いをとって、これを繰り返す。



頭が弱点のキャラは、気絶しやすい。気絶したら連続技を入れる。

タイガーバズーカ パターン

大足払い➔タイガーバズーカで相手の飛び込みを誘う。飛び込んできたら、対空技で落とす。特定のCPUキャラには有効だ！



しゃがみ小パンチ 空中連続蹴り パターン

少し離れたトコロでしゃがみ小パンチを出すと、CPUキャラは大足払いを当てようとするので、そこに空中連続蹴りを入れる。

かなり、タイミングが難しいが、慣れれば、空中連続蹴りパターンよりも楽に相手を倒せる。





空中連続蹴りパターンがメイン！

ジャン以外の全員に通用する。タイガーバズーカパターンは、亮子、マーストリウスにしか使えない。

マットロック、カルノフ、ジャン、亮子、マーストリウス以外のキャラには、しゃがみ小パンチ、空中連続蹴りパターンが有効だ。

VS ジャン

画面ハシで待って、ジャンの技に返し技を入れていく。

スライディングはガードして大足払いを入れる。飛び込んできたら、小虎流砕で落とす。小足払い2回の後に出すバル・ロゼを先読みして飛び込んでもよい。

使いこなすには慣れがいる前作のラストボス・カルノフ。バランスはグッド！

ダイナマイト的対戦と対CPU攻略の部屋③

こう闘え！ カルノフ

前作のラストボス。バランスのとれたキャラクターだが、使いこなすには慣れを必要とするキャラクターだ。

必殺技解説

ファイアーボール

バウンドする火の球を撃ち出す。球のスピードは遅いが、バウンドするためよけにくい。ヒットすると、燃え上がって転んでしまう。

大技に較べると、小技はバウンドが低いので、相手の飛び道具と撃ち消し合わない場合もある。

ファイアーブレス

パンチボタンで上段へ、キックボタンで下段方向へブレスを吹く。

ブレスの当たり判定が、見た目ほど大きくない。スライディングで、たやすく抜けられてしまう。

主に、下段ファイアーブレスを使う。中間間合いで牽制したり、起き上がりに重ねるとよい。スキの少ない小技を使おう。

スーパー100キック



突進系必殺技。突っ込んで、上・中・下と3発蹴りを入れる。上は、しゃがまれるとヒットしない。

小技はスキが少なく、移動距離が短い。大技はその逆だ。空中に浮くので、大足払いを空振りさせつつ、相手にヒットさせられる。

足の先がギリギリ当たる距離を保ちながら使う。めり込むように当てると、ガードされた時に必ず反撃される。

バルーンアタック

ハラが膨らんでいる時に無敵状態になるので、「飛び道具で飛び込ませて、対空技で落とす」という攻撃を空振りさせられる。

技を出した後、ボタンを押さないと、ボディプレスで落ちてくるが、ボタンを押した時点で、押したボタンでのジャンプ攻撃になる。ボディプレスとジャンプ攻撃を両方当てることもできる。

技の大小で無敵時間が違うので、うまく使いわけること。レバー左右で多少落下位置をコントロールできる。ボディプレスもコントロールできるが、ボタンを押した時点で、垂直に落下する。

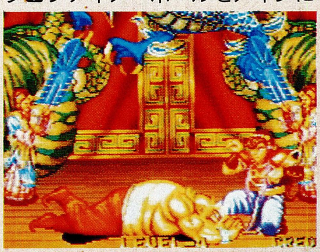
地上でコマンド入力すれば、ジャンプ直後にバルーンアタックを出すこともできる。

戦法解説

基本戦法

立ち大パンチ、スライディングの届くような間合いで闘う。

中間間合いでは、スライディング➔ファイアーボールをメインに闘う。これに、時々立ち大パンチ➔スーパー100キックを繰り出していくとよい。





間合いを大きくとった場合は、ファイアーボールを連射して相手を牽制する。飛び込んでくるようなら、対空技で落とす。

接近戦

間合いを離したい時は、しゃがみ小パンチ（×2〜3）➔スライディング➔ファイアーボールなどを使うとよい。

ラッシュされた時は、やはりしゃがみ小パンチで、相手の技に割り込み、立ち大パンチやスライディングにつなぐ。しゃがみ小パンチ（×2〜3）➔立ち大パンチ➔スーパー100キックなどがよい。

対空防御

近間からの飛び込みには、しゃがみ大パンチを使う。かなり強力な対空技だ。遠間からの飛び込みにはスライディングを使う。ただし、つぶされる場合もあるので注意するように。

飛び込み



飛び込むときは、ジャンプ大キックを使う。斜めした方向に強いが、有効射程が短い。ジャンプ大キック➔立ち大パンチ➔スーパー100キックなどを使っていく。

バルーンアタックからのボディプレスを当ててもよい。その後に、ジャンプ小パンチ（ボディプレスの直後に出せる：必殺技解説・バルーンアタック参照）から連続技につなぐこともできる。

ダイナマイト的対CPU攻略編

カルノフ対CPU基本パターン

垂直落下大パンチパターン

大バルーンアタックで相手の少し手前までいく。そこで、垂直落下大パンチを出して（大パンチボタンを押すだけ）、相手に当てる





（頭に当てるように！）。

これを、何度も繰り返す。相手は、何かしようとして、くらってくれる。

ファイアーボールパターン

スライディング➔ファイアーボールを撃って、相手の飛び込みを誘う。飛び込んできたら、しゃがみ大パンチなどで落とす。

ヒットしたり、間合いが離れた時は大ファイアーボールを連射する。

スーパー100キックパターン

しゃがみ小パンチを出すと、相手は近づいてきて、大足払いをあてようとするので、そこに小スーパー100キックを入れる。

タイミングは難しいが、慣れれば楽にCPUキャラを倒せる。

垂直落下大パンチパターンは、ジャン、後半に登場した場合のザジィ、ヨンミー以外のキャラに超・有効だ！　頭に弱点のあるキャラは3発で気絶してしまう。

後半登場のヨンミーには、ファイアーボールパターンが有効！

VS ザジィ（後半戦登場）

待っていると、立ち大キックなどを超・連発してくるので、そこに立ち大パンチ➔スーパー100キックを入れる。

ザジィの体力がなくなってくると、ダッキングで突っ込んでくるので、そこにしゃがみ小パンチからの連続技を入れていく。

VS ジャン

とりあえず、待つ！　飛び込んできたら、しゃがみ大パンチで落す。スライディングはガードして、立ち大パンチ➔スーパー100キックを当てる。バル・ロゼを連射するようならば、飛び込んでもよい。



大公開

隠された大技　残りすべてを完全解説

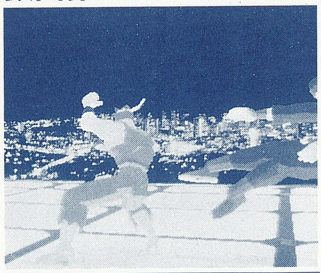
これで勝て！完

バーチャファイター

今回でバーチャファイターの大技はすべて紹介することになる。最後まで隠され続けていた華麗な技の数々を公開だ。

アキラ

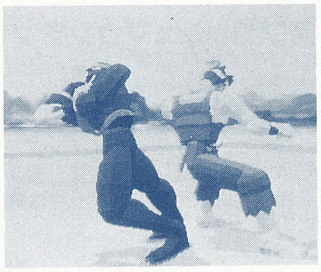
鉄山靠（てつざんこう）



◁●　●▷　●▷　Ⓟ＋Ⓚ

ダメージ設定によって違いはあるが、カウンターで入ると3分の2は減らすことができる。肩から背中を当て、相手をはじき飛ばす。

鷂子穿林（ようしせんりん）

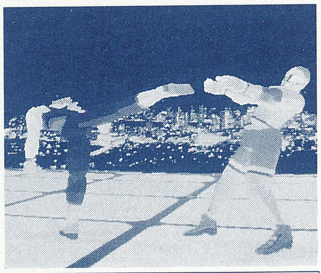


↘◁●◁　Ⓟ＋Ⓚ

この技は、決まると相手に少量のダメージをあたえるとともに一瞬放心状態にすることができる。

ジャッキー

Dパンチスナップキック



Ⓟ Ⓟ Ⓚ

パンチを2発連続で出し、フィニッシュは蹴り。相手の起き上がるところに重ねて出すと結構喰らってくれる。

ニーキック



●▷　Ⓚ

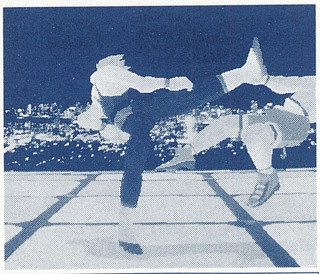
相手の目前で突然出したり、ダウンからの起き上がりに重ねたり、ダッシュから出したりと使う要素は多々ある。

トーキック

●▽　Ⓚ

名前の通り、爪先で相手のみぞおち辺りを目掛け蹴り出す。ちょっとしたけん制技で使う。威力はさほど高くはない。

ダッシュハンマーキック



●▷　●▷　Ⓚ

対戦ではかなり有効かつ嫌な技である。なぜかダウン下相手の起き上がりに重ねると、ヒットしてしまう。ガード不可能？

パンチ・スピンキック

Ⓟ Ⓚ

パンチをヒットさせ、連続で回し蹴りにつなげる。回し蹴りが入れば、ダウンするのでダウン技も忘れずに。

パンチ・ロースピンキック

Ⓟ　●▼　Ⓚ

ジャッキーは単発で足払いを出すことはできないので、こういう技の存在はうれしい。パンチスピンキックと使い分けろ。

スピニング・ロースピンキック

◀● Ⓟ　●▼　Ⓚ

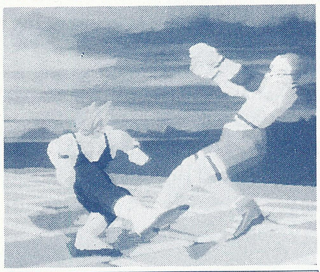
バックナックルの後に足払いが出せる。敵が近くにいようといまいと、どんどん使って、足払いを当てていく。

スラント・バックナックル

◣●　Ⓟ

これは中段攻撃のパンチ。対CPUのジェフリー戦で使うことになる。上段のバックナックルと一見出がけは同じように見える。

スラント・ロースピンキック



◣● Ⓟ　●▼　Ⓚ

パンチ攻撃から足払いになる3つ目の大技。どれも足払いがとても使えるので、どんどん使っていこう。

コンボ・エルボースピンキック

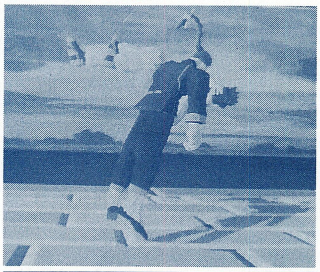
Ⓟ Ⓟ ●▶ Ⓟ Ⓚ

中段にエルボーを叩き込み、続

けて上段に回し蹴りを出す。技の駆け引きで、うまくヒットするように相手を翻弄しよう。

ラウ

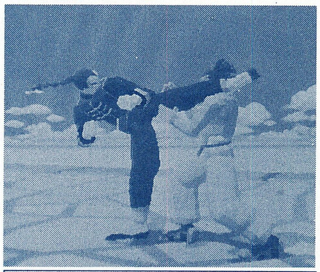
転身巴咽掌



◁● ●▷ Ⓟ

前回紹介し忘れたラウの投げ技。相手を片手で抱え、ジャンプしてそのまま床に叩きつける。ジャンプの姿がナイス。

腿登裏旋脚



しゃがんだ状態から立つまでにⓀ

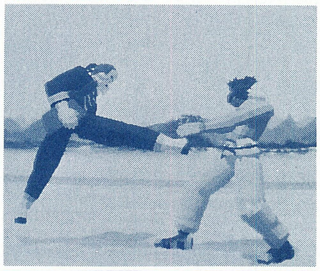
しゃがんだ状態から立ち上がるまでにキックを出すとこの技になる。かなりフェイントぎみの素早い回し蹴りが出る。

双拳旋風腿

Ⓟ Ⓟ Ⓚ

パンチ2発の後に旋風牙という、ラウのお手軽3段攻撃。パンチ、キック、レバーの組み合わせでたくさんの技が出せる。

烈火虎尖脚



●▽ ＋Ⓚ

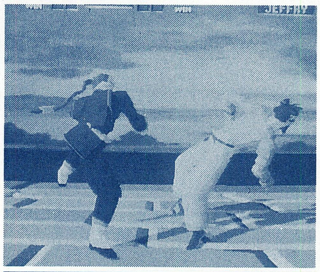
ジャンプの出がかりに、爪先を当てる。それほど使用度が高い訳ではないし、使えるというわけでもないぞ。

連環背転脚

ⓅⓅⓅ ▽● Ⓚ

なんとパンチを3発出した後に虎脚背転を出す。パンチの一発目が入ればすべて入る。ダウン技での追い討ちOK！

連拳旋風牙



ⓅⓀ+Ⓖ 先のパンチ攻撃が当たった時のみ

上段パンチ、そして連続で旋風牙が繰り出される。

連拳燕旋蹴

Ⓟ ●▼ Ⓚ+Ⓖ 先のパンチ攻撃が当たった時のみ

上段パンチ、そして燕旋蹴。旋風牙よりは使える。

連掌旋風牙

●◣ ⓅⓀ+Ⓖ 先のパンチ攻撃が当たった時のみ

斜上掌をの単発攻撃よりは、連続で入るこの技の方がよい。

連掌燕旋蹴

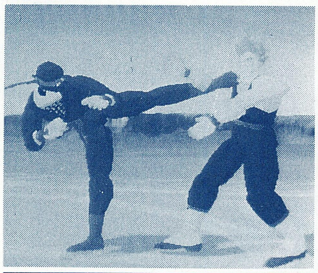
●◣ Ⓟ ●▼ Ⓚ+Ⓖ 先のパンチ攻撃が当たった時のみ



いうまでもなく、斜上掌の後に燕旋蹴を繰り出す。

カゲ

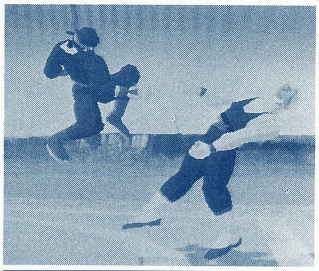
旋蹴り



●▼ Ⓚ＋Ⓖ

しゃがんでいるにもかかわらず、相手の上段に素早い回し蹴りを出す。相手と少し離れたところで、けん制するために使おう。

浮身膝蹴り



●▼ ●▷ Ⓚ

読んで字のごとしのカゲの飛び膝蹴り。大体飛び膝蹴りがヒットした場合、ダウン攻撃の威力大の方で追い討ちをかけられる。

旋風蹴り

◁● ◁● Ⓚ

水車蹴りと同じに見えるが、水車蹴りはバックチュウ、旋風蹴りはバックテンである。だから、技の高さも違う。

烈掌脚

Ⓟ Ⓟ Ⓚ

パンチ、パンチそして蹴りでフィニッシュ。このての連続技は相手の起き上がりに重ねるのがもっともよい。

散弾裏蹴り

Ⓟ Ⓟ Ⓟ Ⓚ

カゲの連続4段攻撃。パンチを素早く3発繰り出し、最後に回し蹴りを出す。ガードされると反撃される。

散弾風神脚

散弾裏蹴りの応用で、キックを水車蹴りに変えると、散弾風神脚となる。ちょっとした応用で多彩な攻撃が可能だ。



ⓅⓅⓅ ▽● Ⓚ

雷龍飛翔脚

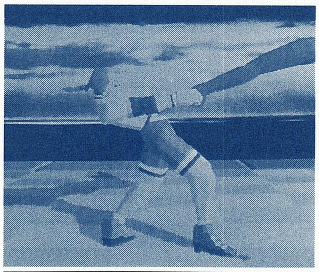


●▷ ●▷ Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

カゲの最大大技。前転で勢いをつけ、脚から飛び込んでいく。強力な反面、リングサイドで出すとリングアウトになることがある。

ウルフ

ジャイアントスイング



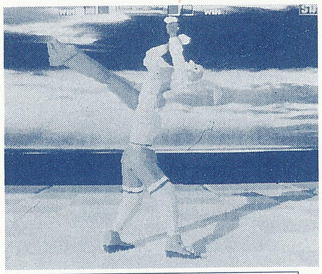
（レバー1回転） Ⓟ

相手が近くにいればいつでも出せる超強力投げ技。しかも回転した後は投げ飛ばすので、簡単に場外勝ちできる。

スプラッシュマウンテン

●◣ ●◣ Ⓟ＋Ⓚ

これもジャイアントスイングと同じくらいの超強力投げ技。相手を肩の上に抱え上げ、イッキに床に叩きつける。



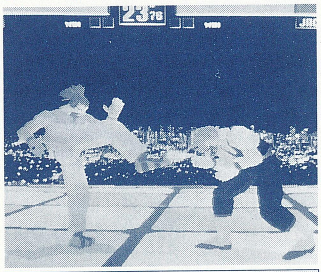
ジェフリー

ニーアタック

●▷ Ⓚ

ジェフリー版飛び膝蹴り。相手がダッシュしてきた時や、突然出したりして使う。ガードされた時は反撃を覚悟しよう。

トーキック



●▽ Ⓚ

相手のみぞおち辺りに攻撃をする。この技がヒットした場合、強力な投げ技が出せるようになるので、なんとかヒットさせたい。

ボディーリフト



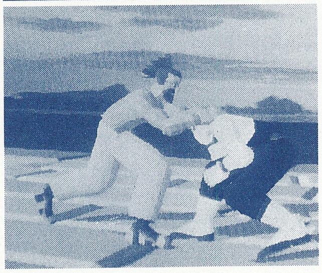
◁● Ⓟ 相手の上段攻撃をかわした後

相手を両手で高く持ち上げ、床にほうり投げる。CPUジェフリーはこちらが油断していると結構使ってくる。近寄らせるな。

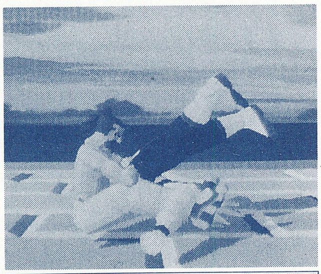
マシンガン・ニーリフト

相手の頭をつかみ、膝蹴りを何度も入れる。相手がしゃがんでないと出せない。ごくたまに、DURALが使う。

●▽ ●▷ Ⓚ 相手がしゃがんでいる時



スプラッシュマウンテン



●◺ ●◺ Ⓟ＋Ⓚ

●◺▷ Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ トーキックが入った後

ジェフリー最強の投げ技。トーキックの後に出すのが最高におもしろい。トーキックがヒットすれば、どんなに離れても出せる。

サラ

Dパンチスナップキック

Ⓟ Ⓟ Ⓚ

サラの3段攻撃。コンボ・ライジングニーによりパンチが一発少ないが、威力は思ったほど変わらない。

ニーキック

●▷ Ⓚ

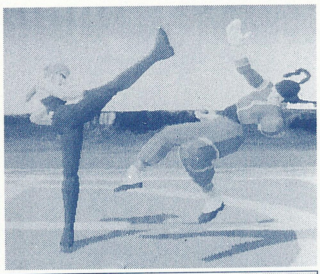
CPUのサラがダッシュの後によく使ってくる技。相手の技をガードして、ちょっとカウンターっぽく出すのが有効。

トーキック

●▽ Ⓚ

互いに待ちの状態になってしまった時には、連続で攻め立てるより、こういう地味な技で相手をけん制しよう。

ジャックナイフ・キック



●◺ Ⓚ

技の名前がかっこいいサラの単発蹴り。相手の起き上がりに重ねる。ジャッキーのダッシュハンマーキックと効果的には同じ。

パンチサイドキック

Ⓟ ●▽ Ⓚ

パンチの後に中段蹴りを出す。いろいろな技と組み合わせることで、個々の技をより有効に使っていこう。

ライジング・ニー



●▽ ●▷ Ⓚ

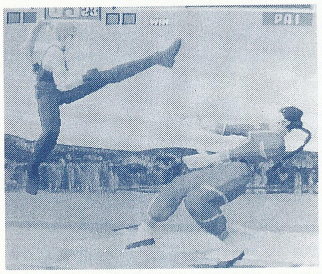
ニーキックと区別しにくいが、こちらの方が、ジャンプが高く、当然威力も高い。おまけにスキも大きい。

トーキックサイド

●▽ Ⓚ Ⓚ

トーキックがヒットすれば連続で入る。トーキック自体が地味な技なので、連続になると光って見える。

コンボ・ライジングキック



Ⓟ Ⓟ ●◹ Ⓚ

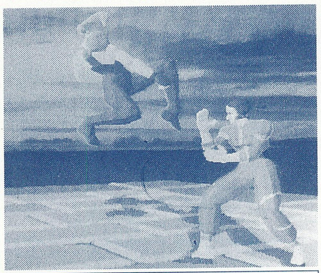
パンチ2発の後、ジャンプキックを出す。いうまでもないが、ガードされたら、落ち際に攻撃を喰らう。

コンボ・サマーソルト

Ⓟ Ⓟ ◸● Ⓚ

コンボ・ライジングキックの応用。この技の方が、フィニッシュのスキも少なく、また威力も高い。ダウン攻撃にもつなげる。

ダブル・ステップニー



●▷ Ⓚ ●◺ Ⓚ

2段飛び膝蹴り。2段目は相手が突っ込んできてくれない限りヒットしない。かなりフェイント技として使える。

ハイキック・ストレート



Ⓚ Ⓟ

いままでの技とは逆の、なんとキックの後にストレートパンチで攻撃する。ストレートは意外に長く、ちょっと離れてもヒットする。

パイ

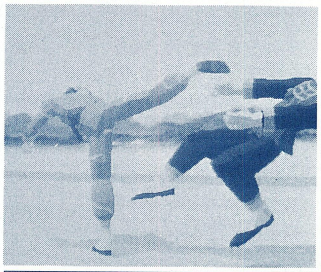
腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）

しゃがんだ状態から立つまでにⓀ

しゃがんだ状態から立つまでの間にキックを出すとこの技になる。普通の回し蹴りよりは、軌道が下の方にあるようだ。

＊コマンドはすべてマイキャラが右向きの時のもの。●▶ はレバーを入れ、●▷ はレバーを短く入れる。
Ⓟはパンチ、Ⓚはキック、Ⓖはガードボタンを表す。

双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）



Ⓟ Ⓟ Ⓚ

ただでさえ動きの素早いパイの連続技。パンチ2発の後に、中段に鋭くキックを打ち込む。使用度は低い。

連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）

ⓅⓅⓅ ▽● Ⓚ

パンチを連続で3発出して、そのあと背転腿（サマーソルトキック）を出す。最後の背転腿がすごく効く。

倒身陰掌（とうしんいんしょう）



●▷ ●▷ Ⓟ＋Ⓚ

パイの最高に美しい最高の投げ技。相手を投げ倒した後に、連続で雷陰掌打（入力はいらない）を出す。

雷陰掌打（らいしんしょうだ）



●▽ Ⓟ 相手ダウン

相手がダウンした時に、追い討ちとして腹にパンチをお見舞いする。倒身陰掌の後に出し、ダウン技もつけると最高。

連環旋風牙（れんかんせんぷうが）

Ⓟ Ⓚ+Ⓖ 先のパンチが当たった時

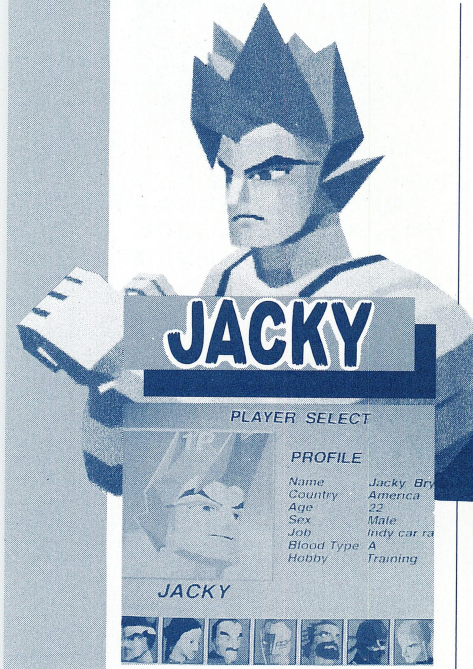


パンチの後、すぐに旋風牙を出す。ただ、パンチがヒットしていないと出ないし、決まらない難しい技だ。

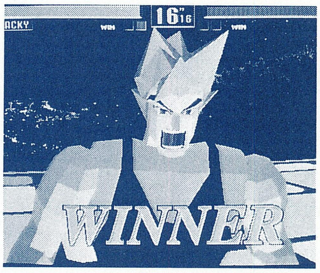
連拳燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう）

Ⓟ ▼ Ⓚ+Ⓖ 先のパンチが当たった時

これもパンチの後、すぐ燕旋蹴が出せるが、パンチがヒットしないと出ない。連環転身帰脚とおりまぜて使おう。



動作の素早い パンチ、キック の連続技だ！

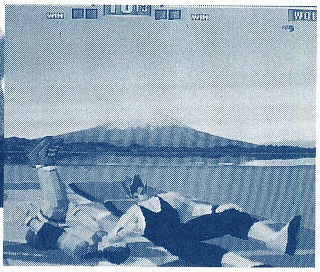


ジャッキー大技解説

スピニングバックナックル

単発の裏拳。動作は素早いが、やはり単発ではきつい。

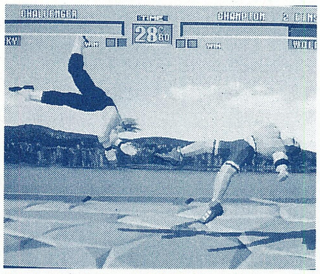
ネックブリーカードロップ



出がけがフワッとしている

サラのニーキックなどをガードし、この技へと持っていく。対CPUジャッキー、サラ、パイで威力を発揮。

サマーソルトキック



サマーソルトキックの後はダウン技へ

パンチの後や相手の起き上がり時に使う。ダメージは大きめ。ヒットしたら、ダウン攻撃でとどめをさす。

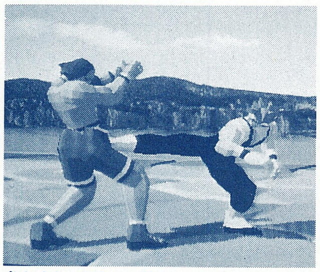
Dスピニングキック

キックボタンを2回押すだけで、強力なキックが繰り出される。ビギナーでも絶対出せるお手軽2段。

ダブルスピンナックル

単発のスピニングバックナックルを使うよりは、この技の方がよっぽど使える。素早く2回転する。スピニング・ロースピンキックと併用し、相手を翻弄しよう。

レッグ・スライサー



危なくなったらこの技

しゃがんだ状態で相手の中段にキックを繰り出す。サラより使いがっては良くないが、それでも十分相手に通用する。危なくなったら、とりあえずこの技を出そう。

スピニング・キック

上段への単発回し蹴り。パイの燕旋蹴みたいにしゃがんで出せないのが残念。

ダウンしている相手を攻撃

ジャッキーは2種類持っており、レバーを短く入れるとジャンピングニースタンプ（威力小）、レバーを入れるとハイジャンプ・ニースタンプ（威力大）となる。

技がカウンターで入った時には、ハイジャンプ・ニースタンプを使い、その他の場合はジャンピングニースタンプでコツコツ体力をケズっていこう。

起き上がり

対CPU戦では、起き上がることに専念するため、ガードボタン連打の横転起き上がりを使う。

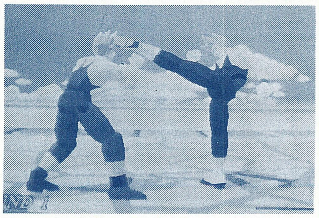
対戦などで相手が近くにいる場合のみ、起き上がるときはレバーを下に入れつつキックボタン連打の起き上がり足払いを狙う。

対CPUに勝つ戦術

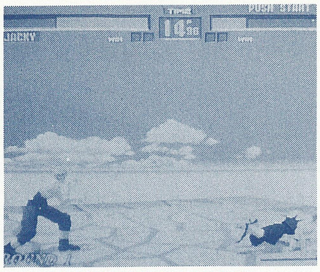
VS.ジャッキー

攻めてくる時は、連続技のDスピニングキックやダブルスピンナックルなどを使ってくるが、基本的には一方的に攻め立てることが可能である。

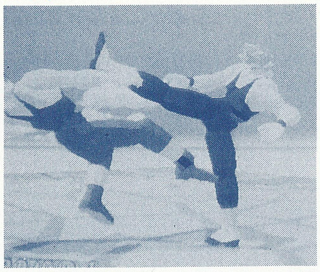
ネックブリーカードロップ、Dスピニングキック、相手の起き上



Dスピニングキックも有効

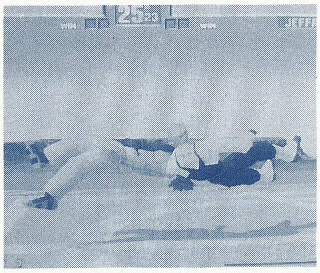

起き上がりは横転起き上がりを使う

がりにニーキックを重ねるような感じで攻め立てる。
いきなりの同キャラ対戦だが、気負いせずどんどん技を使っていこう。


起き上がりに重ねろ

VS.ジェフリー

ジェフリーのパンチラッシュは確実にガードしてかわす。途中で下手に手を出すと痛い目にあう。


スキをついて投げろ

まずスタート直後は、レッグ・スライサーを1発入れて相手の出鼻をくじく。
ダウンした場合は、相手の起き上がる瞬間をある程度予想して、Dパンチスナップキックを出す。


相手が突っ込んできたらこれで迎撃

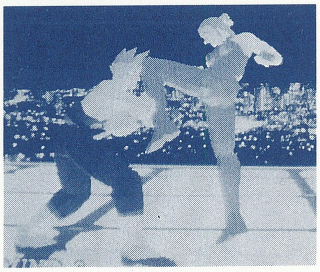
調度起き上がりにキックが出ていれば、ほぼ間違いなく喰らってくれる。
また目の前に駆け寄り、ネックブリーカードロップやノーザンライトボムを狙ってみるのもよい。

ただ、ジェフリーの投げ技は強力なので、体力が勝っているからといって油断することのないようにしよう。

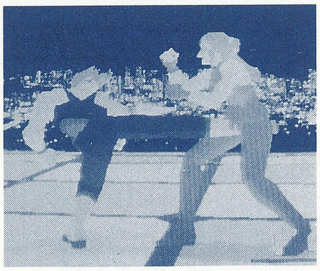

ダウン攻撃も忘れずに

VS.サラ

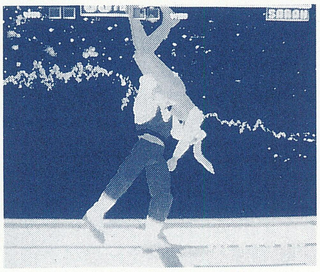
サラのワンパターンな動きを見切ってどんどん大技を決める。
ワンパターンな動きとして、まずスタート直後はライジングニーかイリュージョンキックのどちらかを出してくる。


サラのこのキックは必ずガード

ともに技の終り際に、ネックブリーカードロップ（ノーザンライトボムも可）かキック系（ダッシュハンマーキックやDスピニングキック）で攻める。
間合いが開いた時のパターンは、どの相手でも同じことがいえるが、ダッシュして近寄ってくる。


レッグ・スライサーの押し合い

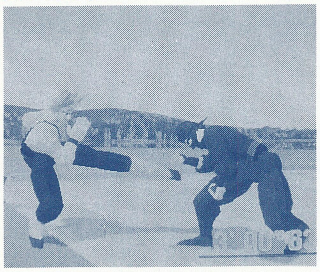
これには、先読みパンチ（スピニング）・ロースピンキックのキ


投げならノーザンライトボムが簡単

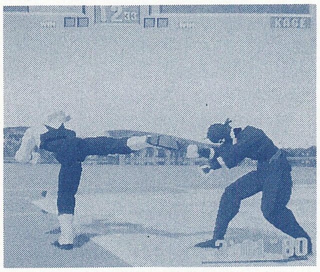
ック部分で対抗する。ダッシュしてくるだけあり、足元は無防備なのでよく決まる。
最後に通常の近接距離では、レッグ・スライサーやニーキックを頻繁に使ってくるので、ガードしてレッグ・スライサーなどで返していくのがよい。

VS.カゲ

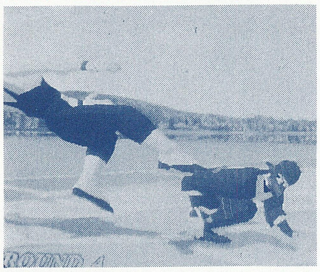
対CPU戦でもっとも強くズル賢いカゲ。


しゃがみキックで動きを止める

ガードも堅く、大技ではなかなかダメージを与えにくいので、しゃがみキックで応戦する。
カゲが攻撃を繰り出した後のスキにしゃがみキックを確実に入れていく。運が悪いと、こちらのキックが出る前にさらに攻撃を繰り出してくる時があるので注意が必要。


レッグ・スライサーを連発使用

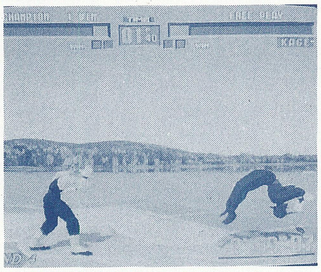
もちろんしゃがみキックだけでは勝てないので、足払いのできる大技（パンチ・ロースピンキックなど）を多用して攻める。


流影脚に注意

また賢いカゲは、自分の残り体力がプレイヤーキャラより多いと、残り時間5秒を切った時点で逃げ出しをはかる。
しかしプレイヤーにとっては、この逃げ出した時こそが、千載一隅のチャンスとなる。
うまくいけば、リングサイドで

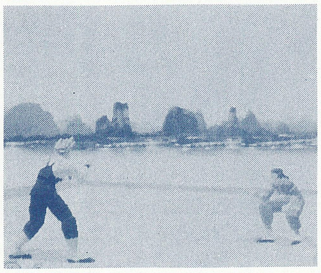

雷龍飛翔脚要注意！しゃがみガード不可

カゲがジャンプする前に追いついていたら、連続攻撃で場外に落とすことやバック転中に攻撃ができれば、体力に差があまりないなら間違いなく逆転勝利となる。


逃げ出す卑怯なカゲ

VS.パイ

自分では仕掛けることなく、じっくり待って相手の動きに合わせる。


間合いをとる


先読みパンチ・ロースピンキックを出す

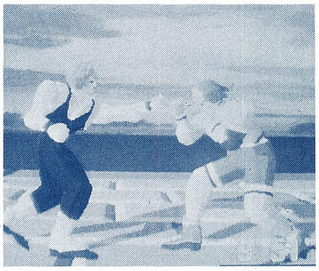
狙いはただ一つ、連環転身脚だ。
連環転身脚の最後の回し蹴りをしゃがんでよけておき、蹴りがプレイヤーキャラの真上を過ぎたくらいで攻撃する。
連続技よりは、投げの方がよく、ここでは通常のパンチとガード同時押しの、ノーザンライトボムが出しやすくておススメだ。
パイはごくたまに、パンチの後突然投げる時があるので注意が必要。ときには、レッグ・スライサ

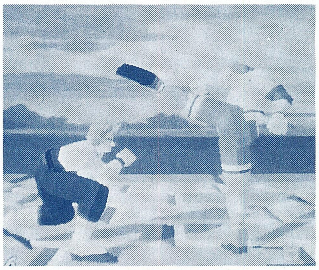
対CPU攻略篇＝ジャッキーで勝つ＝

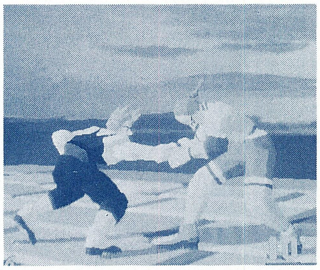
ーでけん制しておこう。

VS.ウルフ

パワーファイターであるウルフは、大技でも小技的なものを使ってラクラク倒せる。


立ちパンチを出して接近する


このハイキックに当たらないように


しゃがみパンチは２ヒット目安に

使用するのははっきりいってパンチボタンのみ。ごくたまにガードボタンを使用することがあるかもしれないが、それは運悪くダウンさせられた時ぐらいだ。

さて攻め方だが、スタートしたら上段パンチを３発繰り出しウルフに接近する。接近したらしゃがんでパンチを出す。

しゃがんだ時のパンチ攻撃が２発ヒットしたら、また立ち上がり上段パンチを３発繰り出し、またしゃがむといったことを繰り返すだけで勝てる。

ここでの注意点は、しゃがむ際にパンチボタンを押すと、スラント・バックナックルが出る時があり、出る瞬間のスキをCPUが狙うことがあるという点。


スタート直後にジャンプキックが当たる

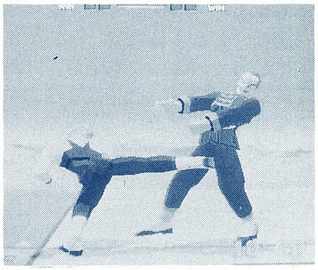
そして、しゃがんで攻撃を繰り出した後の立つ瞬間、ウルフがハイキックを出すことがあるので、当たらないように注意しよう。

VS.ラウ

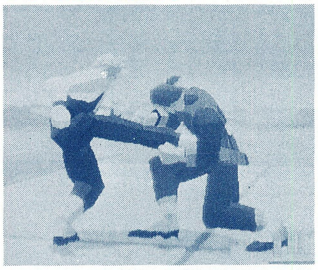
カゲの次に苦戦するのがこのラウだ。


スタート直後はやはりこのキックだ

スタート直後のジャンプキックは、８～９割がたヒットはするが勝負はその後からになる。


頼みの綱はレッグ・スライサー

ラウの連続攻撃は激しいので、なんとか間合いを離したい。間合いを離すために、レッグ・スライサーで押し、離れたところでパンチ（スピニング）・ロースピンキックで足元を狙う。

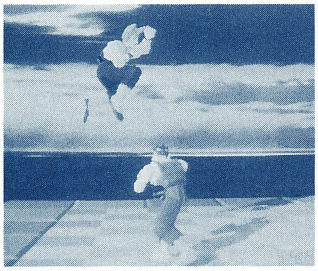

しゃがみキックも効くのだがキツイ

ヒットした場合、ダウン攻撃はせず、バックスッテプで間合いをとる。ダウン攻撃は最後のフィニッシュ時に使う。


容赦なくダウン攻撃をしてくる

VS.アキラ

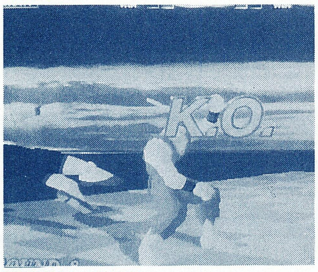
ごぞんじ対CPUアキラお手軽パターンでOK！


ハイ、ジャンプできたら勝ち決定

知らない人のために説明すると、スタート直後に垂直ジャンプし、ジャンプ攻撃（ジャンプ中にレバーを右斜め上に入れてパンチかキック）を出す。


ジャッキーは、キックよりパンチだ

ジャッキーの場合は、ドロップキックとジャンピング・フックナックルがそれであるが、後者をどんどん使い、エクセレントの山を築け。



要注意はこの鉄山靠

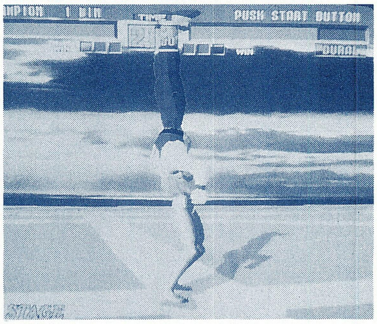
おまけ VS.DURAL

一応おまけでDURALを攻略……と思ったが、はっきりいってDURAL戦はボーナスゲームであり、勝ち負けにはあまり関係ないので攻略しないことにする。

ただ、DURALに会えないという人のために、いったいどんな相手なのか紹介しよう。

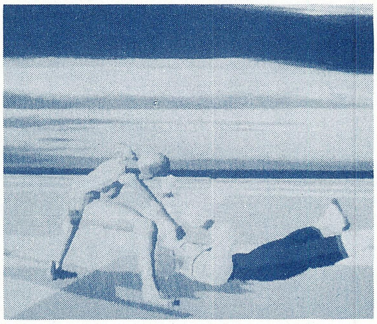
アキラを倒すとボーナスステージとなり、DURALが登場する。

DURALは８人のキャラクターの技すべてを使える最強の相手であり、いつどんな技を使ってくるかは予想できない。

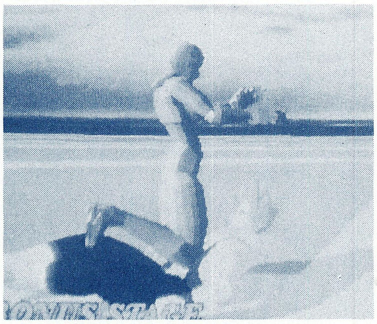


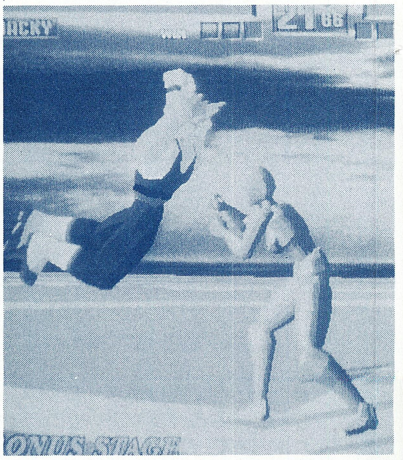
投げ技多彩！

ただ、アキラの技をメインに、投げはジェフリー、ダウン技はカゲといったちょっとしたクセは持っている。


強い、強すぎる！

そしてこのDURALは、ある攻撃に対し、めちゃくちゃ弱い。はっきりいって100％喰らってくれる。その攻撃とは……。みんなで探してほしい。


ダウン技はほぼカゲのものを使う



初公開設定資料2本立

ウルフ

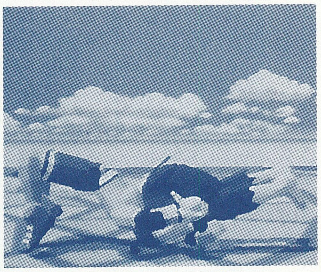
プロレスとは？

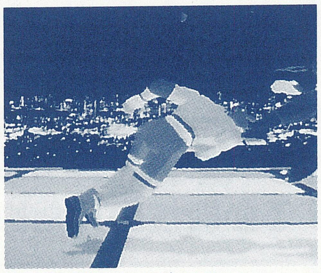
今更説明するまでもないほど有名なのがプロレスである。
しかし、では一体プロレスとはどのような格闘技であるのか、と問われれば、これは答えに窮する。
何故なら、プロレスとは限定された空間で演じられる喧嘩であり、また同時にその喧嘩のスタイルが地域により、国により、またはそれを経営する団体により全く異なっているからである。


相手の背後をとって

だが、ここで問題にする、つまりウルフという限定された個人の属するプロレスとは、パワー&スピードを信条とするアメリカン・プロレスである。
力で押し、抱え上げ、投げ捨て、


そのまま後ろに倒れ込む

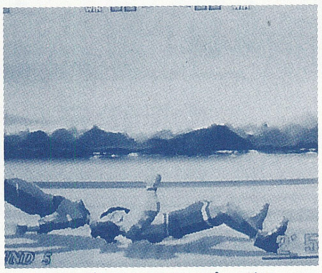

これがジャーマンスープレックスだ


強烈な突進技のショルダーアタック

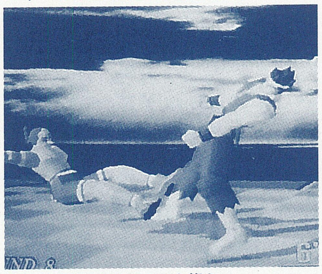
押し潰す、正しく広大な大陸でのみ発展し得る格闘技である。

ウルフの人物像

ネイティブ・アメリカンを祖先に持つウルフは、カナダの山中で林業と狩猟を生業として少年時代を過ごす。
幼少の頃から、恵まれた体と怪力を有していたウルフは、木こり仲間の間でも一目置かれる存在だった。そんな彼が、プロレスの有名プロモーターに拾われたのは、必然であったのだろう。
狩猟で鍛えられた瞬間的な判断力と伐採にようする怪力とで、ウルフは一躍プロレス界のスターダムにのし上がる。
何度かの防衛戦の後、ウルフは


投げが強力ダブルアームスープレックス

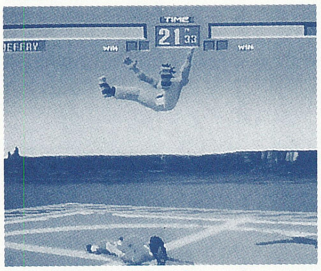
無敗のままベルトを返上、さらなる強敵を求めて様々なプロレス団体を転戦する。しかし、ウルフを満足させるライバルは出現せず、飢えた狼の無敗神話のみを残して、プロレス界を去ることになる。
そして彼は今、新たな未だ見ぬライバルを求めて、格闘トーナメントへの出場を決意する。


ドロップキックがアキラを襲う

ジェフリー

パンクラチオンとは

帝政ローマの時代、武勇を誇る強者たちが、その腕を競うことを目的として発達した、素手による格闘技。


威力大のライデンドロップ

パンクラチオンは、古代日本に発生した古代相撲"手乞い"と同


パワーボムが決まった！

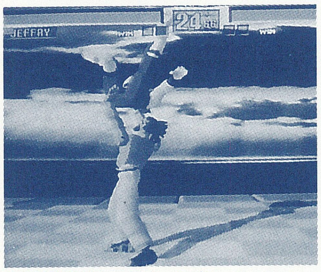
じく、打ち倒し、投げ、絞め落とすという、格闘の最も原始的な技術を、芸術の域まで進化させたものである。
ゆえに、相手を打ち倒すという単一目的を持って闘う場合、最も注意を要する格闘技であるともいえる。
しかしながらパンクラチオンは、現在では、その名を考古学史上に残すのみであり、現在の西洋格闘技の基礎となってはいるが、実質的な継承者は存在しない。

ジェフリーの人物像

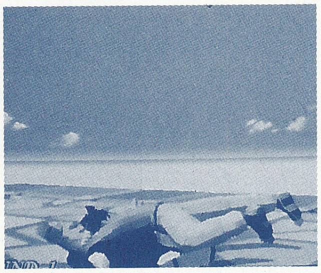
漁師を営むマクワイルド一家の長男として生まれたジェフリーは、潮の匂いと強い陽ざしの下で逞しい海の男に成長していた。


序盤で使えるトーキックハンマー

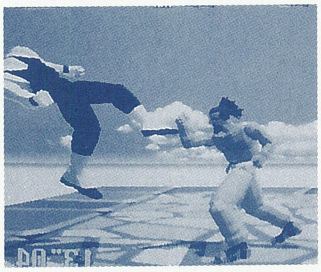
村一番の漁師である父のもと、ジェフリーは、何のためらいもなく、やはり村一番の漁師を目指し


相手の背後をとってバックブリーカーへ

ていた。
そんなジェフリーがパンクラチオンと出会ったのは、高校の歴史の授業であった。
ジェフリーは、その芸術ともいえる格闘技に心動かされ、やがて独学でパンクラチオンを始める。
父親と漁を続けながら、ジェフリーは連日連夜、寝る時間さえも惜しんで修業を続けた。
そのかいあって、ジェフリーは村一番の怪力の持ち主として、近


ボディースラムで押しつぶす

隣の村々でも知られるようになる。
とはいえ、パンクラチオンの技術が片田舎の漁師町に存在するはずもなく、ジェフリーの修めたパンクラチオンはジェフリーが独自に進化させ発展させた、現代のパンクラチオンである。
しかしそのジェフリーでさえ、海に潜む驚異には太刀打ちできなかったのだから、自然とはやはり恐ろしいとしかいいようがない。


エルボーアッパーで押せ

サタンシャーク。ジェフリーが唯一敗北を喫した敵の名である。
それは体長8mはあろうかという巨大な人喰い鮫であった。
両者は何度かの闘いの後、ついに決戦の時を迎えたが、ジェフリーは敗北し船もろとも破壊される。
かろうじて命を取りとめたジェフリーは再戦を誓い、船を新造するため、レートの高い格闘トーナメントへの出場を決意した。

餓狼伝説SPECIAL 新キャラマスターへの道 16キャラのデータ解析！

改メ データマスターへの道 No.2

今回のデータマスターへの道「餓狼伝説SPECIAL」編は、16キャラのフラフラ（気絶）時間や避け攻撃の無敵時間、そして"ため"を必要とする必殺技の"ため"時間を一挙に公開する!!

■フラフラ時間（気絶時間）設定

表の各欄は「フラフラ値/フラフラ時間」。

キャラクター	弱	強	必殺弱	必殺強	避け	威力大	超必殺	投げ	MAX
テリー・ボガード	2/14	4/26	3/32	6/38	5/38	5/38	4/38	3/38	14
アンディー・ボガード	2/12	4/22	3/38	6/44	5/32	5/32	4/68	3/38	15
ジョー・ヒガシ	2/18	4/30	3/36	6/42	5/42	5/42	4/42	3/42	16
チン・シンザン	2/12	4/14	3/38	6/44	5/50	5/56	4/26	3/50	15
山田十平衛	2/20	4/32	3/38	6/44	5/44	5/44	4/26	3/26	11
ビッグ・ベア	2/10	4/32	3/38	6/44	5/26	5/44	4/44	3/44	22
キム・カッファン	2/18	4/30	3/36	6/42	5/42	5/42	4/42	3/42	16
不知火舞	2/14	4/32	3/32	6/50	5/38	5/44	4/56	3/38	13
ダック・キング	2/14	4/26	3/32	6/38	5/38	5/38	4/38	3/38	15
タン・フー・ルー	2/20	4/32	3/26	6/44	5/44	5/44	4/26	3/26	11
ビリー・カーン	2/20	4/32	3/38	6/44	5/44	5/44	4/44	3/44	14
アクセル・ホーク	2/10	4/32	3/38	6/44	5/26	5/44	4/44	3/54	18
ローレンス・ブラッド	2/14	4/26	3/38	6/44	5/44	5/44	4/44	3/26	17
ギース・ハワード	2/12	4/20	3/38	6/44	5/50	5/26	4/38	3/50	18
ヴォルフガング・クラウザー	2/12	4/20	3/28	6/44	5/50	5/26	4/26	3/50	22
リョウ・サカザキ	2/14	4/26	3/32	6/38	5/38	5/38	4/38	3/38	18

■フラフラ値とフラフラ時間を8つの攻撃に設定する。フラフラ値はMAX値までたまるとフラフラする。MAX値に到達するまでに、フラフラ時間が減るようになっている。フラフラ時間が0になれば、フラフラ値もクリアーされる。

キャラ別のフラフラ時間

気絶時間（フラフラ時間）は、条件が満たされた時・受けた攻撃・至った時間で時間変化するので、一概にどれだけとは言えないが、各キャラクターにはそれぞれ性格が付けられている。これらの『弱い』と言う攻撃を多く取り混ぜて、フラフラに至らせると、フラフラの継続時間に影響する。

キャラ	特徴	キャラ	特徴
テリー・ボガード	ノーマル（標準）	キム・カッファン	ノーマルだが、テリーより少しフラフラしにくく、立ち直りも遅い
アンディー・ボガード	ノーマルだが必殺技に弱い		
ジョー・ヒガシ	ノーマルだが通常技に弱い		
チン・シンザン	フラフラしにくい。ライン飛ばし・投げ・避けに弱い	ビリー・カーン	ノーマルだが、テリーより立ち直りが遅い
山田十平衛	フラフラしやすいが立ち直りは早い	アクセル・ホーク	必殺技・投げに弱く、フラフラしにくい
ビッグ・ベア	フラフラしにくいが、立ち直りも遅い	ローレンス・ブラッド	必殺技に弱く、フラフラしにくい
不知火　舞	フラフラしやすい。必殺技に弱い	ギース・ハワード	避け・投げに弱く、フラフラしにくい
ダック・キング	テリーより少しフラフラしにくい	ヴォルフガング・クラウザー	避け・投げに弱いが、ギースよりフラフラしにくい
タン・フー・ルー	フラフラしやすいが立ち直りは早い	リョウ・サカザキ	テリーとほぼ同じ

各キャラの移動スピード、ジャンプ高、しゃがみ移動

キャラ	前　進	後　退	しゃがみ	ジャンプスピード	最頂点までの時間
テリー	1.00	0.78	0.50	1.00	0.40 秒
アンディー	0.88	0.67	0.45	1.15	0.38 秒
ジョー	0.88	0.67	0.45	1.15	0.40 秒
チン	0.78	0.56	0.40	0.93	0.43 秒
十平衛	1.00	0.78	0.50	1.23	0.40 秒
ベア	0.78	0.56	0.40	1.38	0.33 秒
キム	1.00	0.78	0.50	0.87	0.40 秒
舞	1.12	0.89	0.56	1.54	0.37 秒
ダック	1.28	1.05	0.60	1.23	0.38 秒
タン	1.00	0.78	0.50	1.23	0.40 秒
ビリー	0.78	0.56	0.40	0.98	0.38 秒
アクセル	0.67	0.45	0.34	1.20	0.37 秒
ローレンス	1.00	0.78	0.50	0.93	0.43 秒
ギース	1.00	0.78	0.50	0.90	0.43 秒
クラウザー	1.00	0.78	0.50	1.16	0.40 秒
リョウ	1.00	0.78	0.50	1.16	0.37 秒

無敵時間

キャラ	時　間
テリー	0.33 秒
アンディー	0.30 秒
ジョー	0.32 秒
チン	0.35 秒
十平衛	0.30 秒
ベア	0.43 秒
キム	0.33 秒
舞	0.43 秒
ダック	0.28 秒
タン	0.15 秒
ビリー	0.40 秒
アクセル	0.30 秒
ローレンス	0.43 秒
ギース	0.42 秒
クラウザー	0.25 秒
リョウ	0.32 秒

（避け攻撃時）

飛びのきスピード

キャラ	スピード	距　離
テリー	1.0	1.0
アンディー	1.0	1.0
ジョー	1.0	1.0
チン	1.0	1.0
十平衛	1.0	1.0
ベア	1.0	1.0
キム	1.0	1.0
舞	1.1	2.6
ダック	0.8	1.12
タン	1.0	1.0
ビリー	1.0	1.0
アクセル	1.0	1.0
ローレンス	1.0	1.0
ギース	1.0	1.0
クラウザー	1.0	1.4
リョウ	1.0	1.0

（テリーを1とした場合）

ためタイプの必殺技・超必殺技のため時間

キャラ	技		時間
テリー	ライジング・タックル	弱	1.00秒
		強	1.00秒
アンディー	空破弾	弱	——
		強	—
	超裂破弾	強弱無	1.00秒
ジョー	スラッシュキック	弱	——
		強	——
チ　ン	大太鼓腹打ち	弱	0.50秒
		強	0.75秒
	破岩激	弱	0.50秒
		強	0.75秒
	爆雷砲	強弱無	1.00秒
キ　ム	飛燕斬	弱	0.75秒
		強	1.00秒
舞	ムササビの舞	強弱無	0.50秒

キャラ	技		時間
ベ　ア	ジャイアント・ボム	弱	0.75秒
		強	1.00秒
	スーパードロップキック	1段階	5.00秒
		2段階	12.00秒
		3段階	20.00秒
		4段階	40.00秒
十平衛	ダッシュ二本背負い	弱	0.85秒
		強	0.85秒
	大いずな落とし	弱	0.75秒
		強	0.75秒
	せんべい手裏剣	弱	0.85秒
		強	1.00秒
	ダイナマイトいずな落とし	強弱無	1.00秒
ダック	ヘッドスピンアタック	弱	0.42秒
		強	0.80秒

キャラ	技		時間
タ　ン	烈千脚	弱	0.42秒
		強	0.80秒
	衝波	弱	0.42秒
		強	0.80秒
ビリー	三節棍中段打ち	弱	0.67秒
		強	1.00秒
	雀落とし	弱	0.50秒
		強	0.75秒
アクセル	スマッシュ・ボンバー	弱	0.75秒
		強	1.00秒
ローレンス	ブラッディスピン	弱	0.84秒
		強	1.00秒
	ブラッディカッター	強弱無	0.84秒
クラウザー	カイザーウェーブ	強弱無	1.00秒
——	——	——	——

基本を確かめて、闘い抜くのだ！

豪血寺一族

マイキャラチェック＆対CPU戦攻略

華麗で、美しい技を使うアニー・ハミルトン。そして、キッカイなる技を使いこなし、あまつさえ、"口吸い"によって妖しい美女に変身してしまう豪血寺お種の登場！ 2大魔人(?)の戦力チェック＆対CPU戦攻略だ!!

使いこなせ

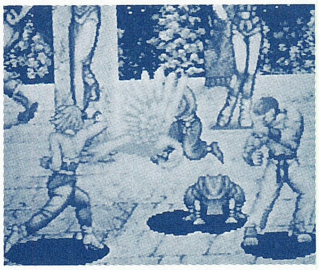
アニー・ハミルトン

立ち大パンチを有効に使え!!
牽制にも使え、対空技にもなる立ち大パンチを持つ女、アニー・ハミルトン。このパンチの届く間合いでの闘いが、とにかく強いキャラクターなのだ！

必殺技チェック

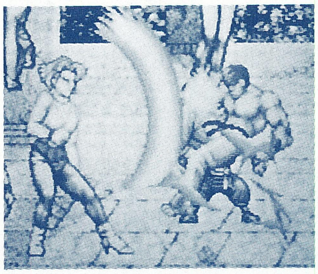
スワニー・クラッシュ

中段系飛び道具。技を出した直後に少々スキがあるので、単発で出すよりも、立ち大パンチや大足払いをキャンセルして出したほうがよい。
連射可能な飛び道具ではないので、通常技にからめて相手を牽制したり、起き上がりに重ねたりするような使い方が効果的だ。



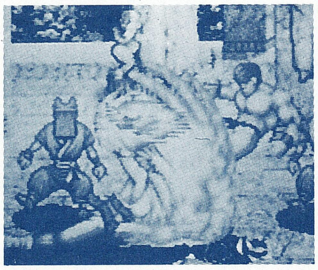
レインボー・バリア

強力な対空技。ため時間が比較的短いので、使いやすい。
タイミングさえ合わせれば、飛び道具を消したり、突進系必殺技の返し技にもなる。
だが、有効射程が短く、技を出した後のスキが大きいので、空振りすると反撃を受けやすい。大足払いやスライディング系の下段攻撃にも弱い。



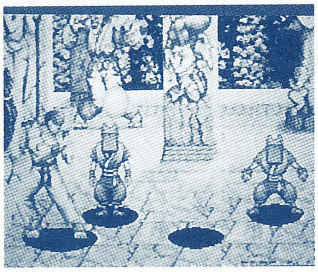
アニー・ダイナミック

大キックボタンを約4秒押した後、ボタンを放すと技が出る。
技が一度出てしまえば、足元以外は無敵状態になるので、飛び道具や通常技をすり抜けつつ、相手を攻撃できる。その反面、大足払いがカスっただけで、技がつぶされてしまう。
ため時間が長く、ためている間は操作しにくいので、使う時は状況をよく考えて使うように。
また、ためすぎは、ため時間を解除してしまうので（一定時間たつと、また、ため始める）、大キックボタン押しっぱなしで闘えない点もツライ。



フォトン・バースト

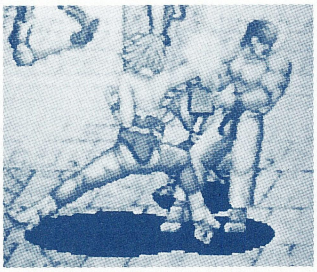
ジャンプ、2段ジャンプから繰り出すことができる飛び道具。
小フォトン・バーストは近くに落ちるような軌道、大は遠くへ飛ぶような軌道を描く。
威力はけっこうあるが、弾の飛ぶスピードが遅い。バックジャンプから撃って牽制に使ったり、ガードを誘ってケズリ技に使う。

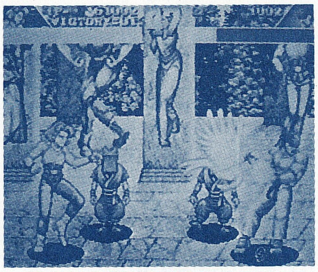


戦法チェック

基本戦法

リーチの長い立ち大パンチ、立ち小キックが、届くような距離で戦う。で、立ち小キックで牽制しながら、立ち大パンチ➡スワニー・クラッシュを出してく。





間合いが開いた場合、スワニー・クラッシュを連射するよりも、比較的速い移動スピードをうまく使って、立ち大パンチの届くような間合いに調整する。
飛び道具や突進系必殺技を連発してくる相手には、先読みアニー・ダイナニックをカウンターで当てたり、フォトン・バーストを使っていく。
アニー・ダイナニックは、「いつためを始めるか」に気をつけて使うように。

接近戦

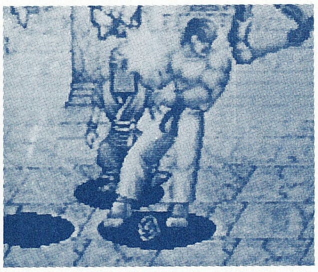
間合いが近い時は、技の出が速いしゃがみ小パンチをメインに使っていく。これで、相手の技に割り込んでいく。
しゃがみ小パンチ➡小足払い➡大足払いとつないで、とにかく立ち大パンチの届く間合いで闘うようにする。

対空技

対空技のメインはやはり、レインボー・バリアだ。ためが間に合わないときは、立ち大パンチ、しゃがみ大パンチ（近間）を使う。
遠くからの飛び込みには、立ち大キック、立ち大キックを使って落とす。遠近問わない立ち大パンチが使いやすい（しかも、強力）。

飛び込む時…

ジャンプ攻撃は、それほど強くない。飛び込まずに、フォトン・バーストを使ったほうが、より効果的にダメージを与えられる。
もし飛びこむ場合は、ジャンプ大キックで飛び込んで、ジャンプ大キック➡しゃがみ小パンチ（or小足払い）➡大足払いへとつなぐ。



立ち大パンチ、レインボー・バリアで落とせ！

アニー・ハミルトン

キャラ別対CPU戦攻略法

飛び込みを誘って、立ち大パンチやレインボー・バリアで落とす、という闘い方がメインとなる。何を使って、飛び込みを誘うか……。

対CPU基本戦法

●パターン1

スワニー・クラッシュを出して、その後を追う。で、相手が垂直ジャンプしたり、飛び込んできたトコロを立ち大パンチで落とす。

立ち大パンチがガードされたら、立ち大パンチ➔スワニー・クラッシュを使って、このパターンを繰り返す。

●パターン2

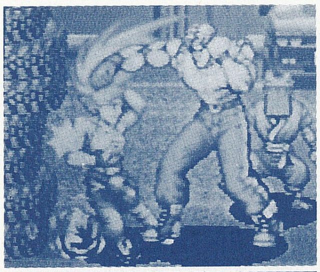
小足払いの連打で飛び込みを誘い、レインボー・バリア、アニー・ダイナミックで落とす。ためが間に合わない場合は、立ち大パンチで落とす。飛び込みの度合いによっては、くぐって投げ技をいれてもよい。

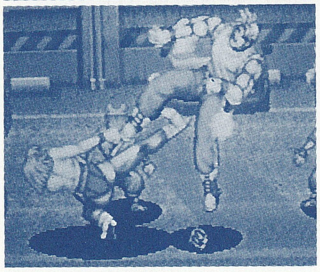
対 キース・ウェイン

画面ハシで待つ。しゃがみ小パンチを軽く連打すると、突進系必殺技を繰り出してくるので、ガードして返し技を入れる。

ナックル・ボマーはガード後、大足払いを入れ、転ばしたらスワニー・クラッシュを重ねておく。

スパイラル・キックはガードして、キースの着地に投げ技を入れる。スパイラル・キックの回数に注意するように。





ライトニング・スラッシュは、しっかりガードしておく。

対 礼児・大山

前半戦に登場した場合は、パターン1、2が使える。

また、バックステップで間合いをとって、しゃがみ小パンチで撃掌破動波を誘い、それを垂直ジャンプでよける（技は出さない）。

で、着地寸前に2段ジャンプすると、礼児は必ず飛び込んできて流炎昇を空振りするので、その着地に投げ技を入れる。

後半戦に登場した場合は、この繰り返しがかなり有効だ!!

対 豪血寺 お種

（バ♥ア状態）

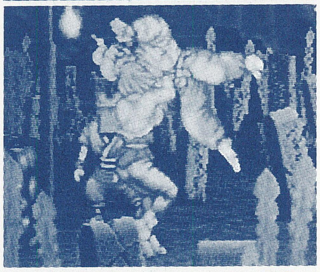
とりあえず、画面ハシなどでしゃがみガードで待つ。

お種が立ち小キックで突っ込んできたら、レバーを後ろ（お種と逆方向、画面ハシへ）に入れて投げる。そして、3回目のバウンドといっしょに飛び込む。

すると、お種（何か技を出している）の背中側に着地するので、そのまま投げ技を入れる（画面ハシへ）。これを繰り返せば勝てる。

画面ハシよりも、壊れる背景の前で繰り返すとやりやすい。

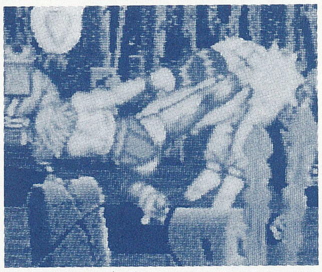




対 豪血寺 お種

（ピチピチ）

桃恋火を待って、撃ってきたらガードするかしゃがんでよける。その後、ピチピチお種の着地に大足払いを入れていく。



対 アンジェラ・ベルテ

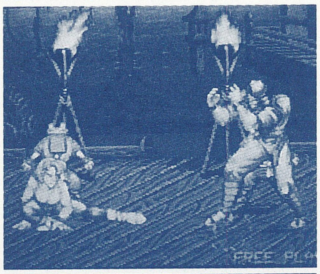
小足払いを連打すると飛び込んでくるので、すぐにジャンプしてジャンプ小キックで落とす。

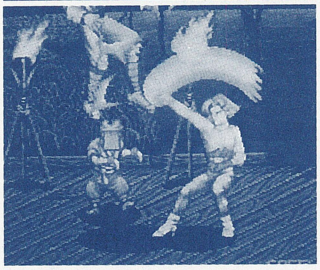
その後、すぐに2段ジャンプで体制を立て直すようなら、次にスマッシュ・キックを出してくるので、たまっていれば、レインボー・バリアで返す。

対 破島・才蔵

パターン2を使う。レインボー・バリアで落とすとよい。小足払いの連打は青炎烈傷斬、ダッシュ投げ回避にも役立つ。たまに出す獄炎昇龍弾には注意する！

相手の体力が半分以下になると、ジャンプから震空旋風斬を出す場合もあるので、才蔵の動きをよく見ること。





対 ホワイト・バッファロー

ジャンプ大キック➔大足払いを連続で繰り返すだけで勝てる。ジャンプ大キックは、ジャンプ後すぐに出すこと。

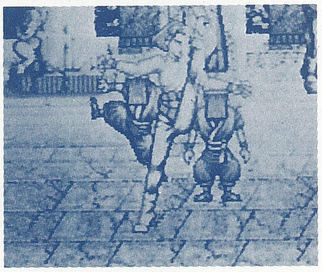
対 アニー・ハミルトン

前半戦に登場したら、パターン1、2を使う。後半戦に出てきたら別パターンを使う。

まず、しゃがみガードで近付くのを待つ。で、相手がだいたい2キャラ分ぐらいの間合いまでに近づいてきたら、飛び込む。

すると、必ずアニー・ダイナミックかスワニー・クラッシュを撃ってくるので、そのスキにジャンプ大キック➔大足払いを入れる。

飛び込むタイミングさえおぼえれば、この繰り返しで勝てる。



対 陳・念

パターン2を使う。陳・念の動きをよく見て、レインボー・バリアで落とす。くぐり投げもOK！

煉獄霊波は、飛び込んでジャンプ大キック➔大足払いを入れる。タイミングはかなりムズイ。

対 豪血寺 お梅

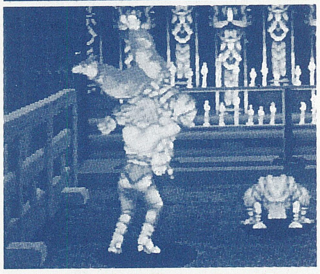
（バ♥ア状態）

画面ハシでガードして待つ。飛び道具系攻撃、通常技のラッシュをしっかりガードする。

そのうち垂直ジャンプかバックジャンプ（2段ジャンプが多い）をするので、相手の下をくぐって投げ技を入れる。

垂直orバックジャンプの後に、天舞脚を出す時もある。その場合は、ガードして着地に投げ技か大足払いを入れる。





対 豪血寺 お梅

（ピチピチ）

桃恋火を撃ってきたら、しゃがんでよけるかガードして、着地に大足払いを入れる。

使いこなせ

豪血寺お種
常に投げを狙え!!

はっきり言って、クセの強い、使いにくいキャラクターだ！　だが、そのクセ（特性）をうまく利用すれば、最凶の闘いを展開できる?。

必殺技チェック

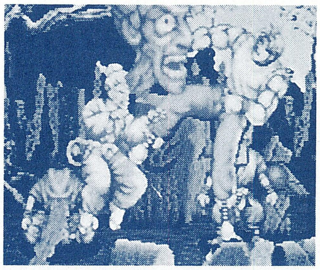
威嚇顔

飛び上がって巨大な顔面のオーラを当てる、という最凶の対空技。

当たり判定自体がかなり大きく、斜め上方向に飛ぶので、技さえ出ていれば、たいていの飛び込み攻撃を返すことができる。

地上にいる相手にもヒットする。当たれば転んでしまうので、起き上がりに流星乱舞弾を重ねる。

また、立ち大・立ち小パンチをキャンセルして連続技のキメ技に使ってもよい。とにかく、常にためをつくって、いつでも出せるようにしておこう。



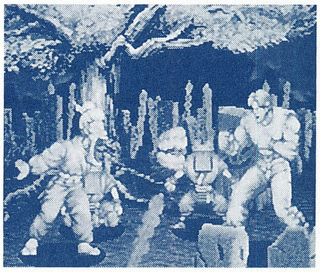
岩砕歯

入れ歯を飛ばすという凶悪な飛び道具。入れ歯補給のため、技の終りにスキができてしまう。

通常は連射で使わず、岩砕歯の後に、すぐ流星乱舞弾を撃って、牽制したり、ケズリ技に使う。

また、連続技のキメ技にしたり、起き上がりに重ねたり、牽制するのに使うとよい。

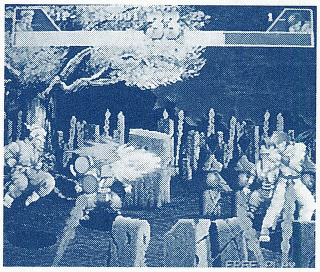
もともと連射が効かないので、飛び道具の撃ち合いなどには、使わないほうがよいだろう。



流星乱舞弾

一度にたくさんの弾を撃ち出すので、相手の飛び道具を打ち消して、さらに相手を攻撃できる。

弾を撃ち出すまでに大きなスキできるので、相手の起き上がりに重ねたり、岩砕歯でガードを誘ってから使うとよい。



天舞脚

ジャンプ、2段ジャンプから繰り出すことができる流星キック！

通常のジャンプ攻撃を出すとみせかけて、いきなり出して相手を攪乱するのに使う。

空中戦に負けた時、2段ジャンプで体制を立て直しつつ、天舞脚で攻撃してもよい。

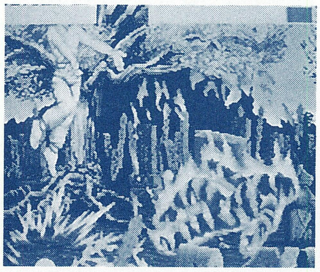
ガードされた場合、確実に反撃がくるので、注意するように。逆に、相手にすばやくスライディングを入れてもよい。

桃恋火（変身中）

空中に浮いて、あつ〜いハートを相手に投げる技。ヒットした場合、かなりのダメージを与えられるのだが、如何せん狙いを定めにくい技なのだ。

ジャンプ中でもコマンドの入力を受け付けるし、ライトニング・スラッシュをかわしつつ、キースに桃恋火をヒットさせられる。

通常は、立ち大パンチをキャンセルさせて繰り出す。2段ジャンプから、繰り出して相手の起き上がりに重ねてもよい。



虹色壁（変身中）

強力な対空技。性質的に、アニーのレインボー・バリアとほぼ同じだ。ライトニング・スラッシュや、大支払いに弱いトコロまでそっくりである。

変身中お種のメイン対空技、対突進系必殺技として、十二分に役立つハズだ！



戦法チェック

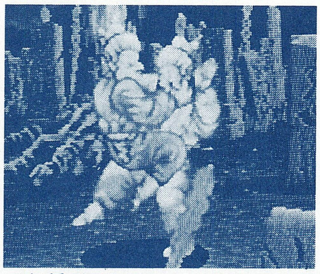
基本戦法

お種バアさんの基本姿勢は、「スキあらば、投げ技を入れる」というものだ！　お種の投げ技は、ピチピチお種に変身できるのだ。

通常は、立ち小キック、立ち大キックが、突進系の技なので、これで急接近し、立ち小パンチや立ち大パンチにつないでいく。キャンセル威嚇顔を当てて転ばしたり、岩砕歯や流星乱舞弾をケズる。

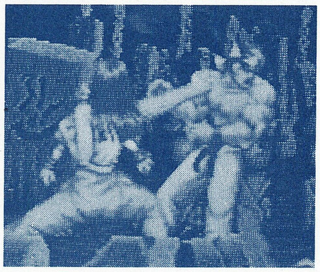
また、そうするとみせかけて、投げ技を入れると、超・効果的だ！

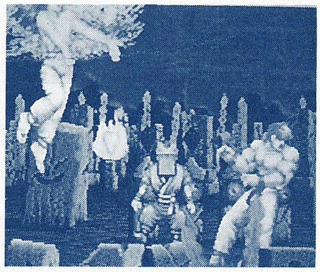
立ち小キック、立ち大キックでガードを誘い、そのまま投げ技（スカシ投げ）を入れたり、ダッシュ投げをまぜたりしてもよい。



お種バアさんは、とにかく立ち小キックの届く間合いで闘い、いつでも投げ技を入れられるように闘おう!!

変身中は、リーチのある立ち小キック、立ち大パンチで牽制しつつ、立ち大パンチ➔桃恋火をメインに闘う。時々、虹色壁を出して、





相手を牽制してもよいだろう。

接近戦

ラッシュされたら、技の出が速いしゃがみ小パンチをメインに使い、相手の技に割り込んでいく。

もっとも、相手の攻撃をガードして、そのまま投げ技を入れて、ピチピチお種に変身したほうがよいだろう。

変身中は、しゃがみ小パンチで割り込み、しゃがみ小パンチ➔小足払い➔大足払いとつないで、間合いを離す。

対空技

変身前は非常に対空技の薄いキャラ。威嚇顔のためができていない時に、近間から飛び込まれたらガードで耐えるしかない（その後、投げ技を入れてもよい）!!

遠間からの飛び込みは、スライディングで落とせる。

とにかく、ためをつくっておいて、いつでも威嚇顔を出せるようにしておくことが大切だ！

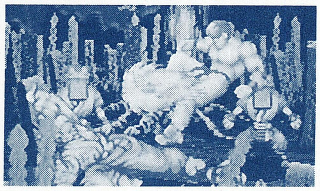
一度変身すると、いきなり対空技が強くなる。相手の飛び込みは、立ち大パンチ、虹色壁で十分処理できる。

飛び込む時…間合いをつめる時

変身前お種の場合、ジャンプの性質上飛び込みからの攻撃はしかけないほうがよい。滞空時間が長いので、対空技の的になりやすい。

飛び込むよりは、威嚇顔のためをつくりながら、しゃがみ歩きやスライディング（中段飛び道具を抜けられる）を使って、相手との間合いをつめるとよい。

ピチピチお種に変身した時は、ジャンプ大キックで飛びこみ、大足払いにつなぐとよい。



いつでも威嚇顔を出せるように!!

豪血寺お種

キャラ別対CPU戦攻略法

対CPU戦では、威嚇顔で転ばして、流星乱舞弾でケズる、という闘い方がメインとなる。とにかく、威嚇顔をいつでも出せるようにすることが大切だ！

対CPU基本戦法

●パターン1

小足払いの連打で飛び込みを誘い、威嚇顔で落とす。ヒットして転んだ時は、パターン2を使う。

●パターン2

パターン1やその他で、相手が転んだ後の起き上がりに、岩砕歯を出して、そのまま流星乱舞弾につなげる。

で、流星乱舞弾が出ている間に、破岩激のためを作り、このパターンを繰り返す。

●パターン3(変身中のみ)

ピチピチお種に変身したら、桃恋火を撃って、その後を追う。相手がジャンプで桃恋火をよけるようなら、立ち大パンチで落とす。

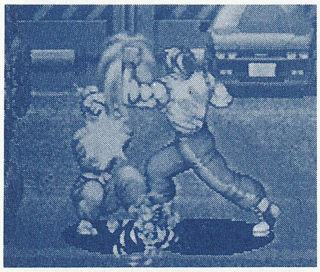
桃恋火をガードするようなら、立ち大パンチ➡桃恋火を使って、このパターンを繰り返す。変身中は、パターン3のみでOK！

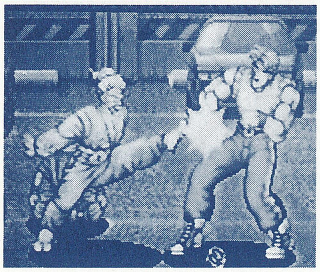
対 キース・ウェイン

画面ハシで待って、キースの必殺技に返し技を入れていく。

ナックル・ボマーはガード後、連続技を入れる。投げ技は入らない場合が多い。スパイラル・キックはガードして、キースの着地に投げ技や連続技を入れる。

岩砕歯は、ナックル・ボマーで返されてしまうので、単発で使わないようにする。ライトニング・スラッシュはしっかりガードする。

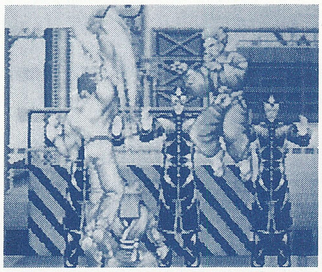


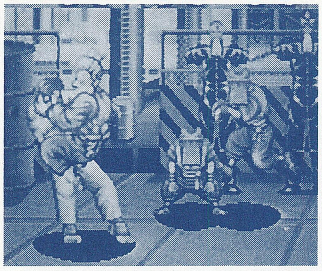


対 礼児・大山

パターン1、2を使って闘う。間合いが離れたら、しゃがみ小パンチで撃掌破動波を誘い、それを垂直ジャンプでよけ、着地寸前に2段ジャンプする。

すると、礼児は必ず飛び込んできて流炎昇を空振りするので、その着地に投げ技を入れる。





対 豪血寺 お種(バ♥ア状態)

画面ハシなどでしゃがみガードで待つ。お種が立ち小キック、立ち大キックで突っ込んできたら、ガードして投げ技や大パンチを入れよう。

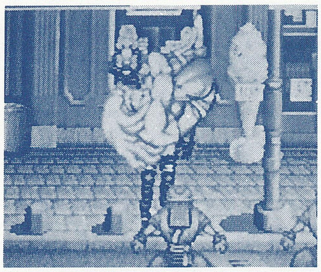
また、タイミングを合わせれば、威嚇顔でも返すことができる。

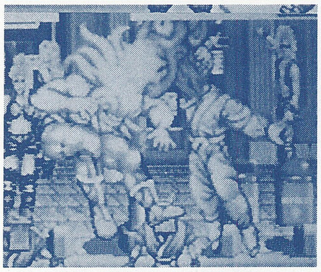
対 豪血寺 お種(ピチピチ)

桃恋火を撃ってきたらガードするかしゃがんでよける。で、ピチピチお種の着地にスライディングを入れていく。

対 アンジェラ・ベルテ

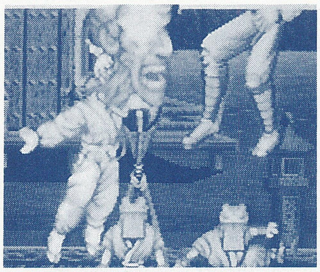
パターン1、2を使うだけで勝てる。パターン1を繰り返し使うほうが、早く倒せるかも。

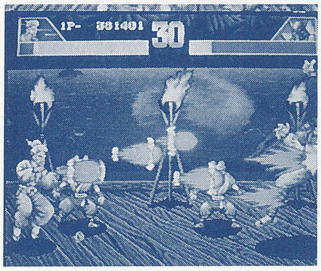




対 破島・才蔵

パターン1、2のみで倒せる相手だ。小足払い中の獄炎昇龍弾には注意する。また、才蔵が何を使って飛び込んでくるか、よく見て返し技を使うように。

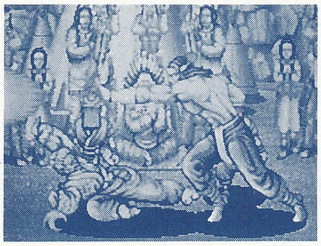




対 ホワイト・バッファロー

パターン1のみで倒せる。パターン2も有効だが、1のみ使ったほうが確実だ！

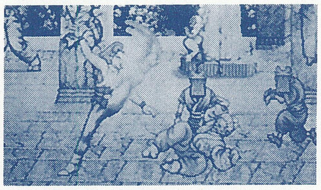
また、タックル・ブローは威嚇顔やスライディングで返せる。アロー・ショットはスライディングで抜けつつ、攻撃を当てられる。



対 アニー・ハミルトン

パターン1、2をメインに使って闘う。

接近戦でスワニー・クラッシュを使ってきたら、スライディングで返す。アニー・ダイナミックも技の出ががりならば、スライディングで返せる。



対 陳・念

パターン1、2を使う。呪縛符、煉獄霊波はスライディングで抜けつつ、攻撃を当てよう。



対 豪血寺 お梅(バ♥ア状態)

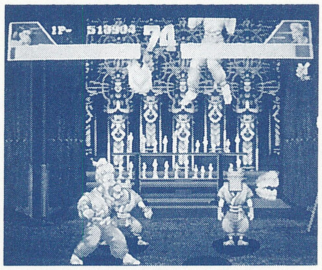
飛び道具系攻撃、通常技のラッシュをしっかりガードして待つ。

そのうち垂直ジャンプかバックジャンプするので、相手の下をくぐって投げ技を入れる。

垂直orバックジャンプの後に、天舞脚を出す時もある。その場合は、ガードして着地に投げ技か大足払いを入れる。

投げ技が入って、マイキャラが変身中の場合は、相手の岩砕歯、流星乱舞弾の連続を、2段ジャンプ桃恋火でかわす。

すると、飛び込んでくるので、くぐって投げ技を入れる。



対 豪血寺 お梅(ピチピチ)

桃恋火を待って、しゃがんでよけるかガードして、着地に大足払いを入れる。その後は、変身が解けるのを待つ。

※➡は連続技を、➡はその前の技がキャンセルされることをあらわす

ロックオンレーザーを使って突き進む

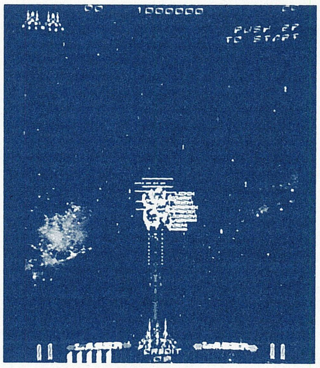
レイフォース

ロックオンレーザーの特徴を有効利用

ロックオンレーザーとは、普通のショットでは攻撃が当たらない地上などにいる敵にのみ有効なレーザー。一度に最高8機、8発分のロックオンが可能で、飛ぶさまが美しい。

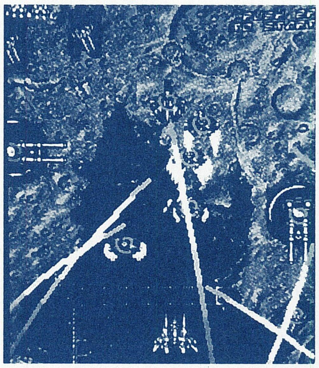
ロックオンレーザー初歩

スタート直後は、ロックオンできるのが6つであり、下から出てくる敵で、早速ロックオンの練習ができる。



じっとしててもロックオンできる

敵は5機とその母艦となるが、まず出てきた5機をあっさりとロックオンして破壊。残っている母艦は、次に出てくる5機とまとめてロックオン。



ロックオンレーザーが美しい

本当に最初の部分でロックオンの簡単な使い方を覚えられる。

ロックオンレーザーを美しく決める

敵の中でときたま出てくる赤い敵を破壊すると、ショットかロックオンレーザーをパワーアップさせるアイテムを出す。

パワーアップすれば、最大ロックオン数は8つとなり、より多くの敵を一度に壊せる。

そして、このロックオンレーザーには、高得点を争って欲しいということから得点は倍倍形式が設定されている。

8つロックオンしすべて倒すと、



戦車地帯でニゴロを取る

最初にロックオンした敵が200点の場合、200、400、800、1600、3200、6400、12800、25600点が一挙に入る。

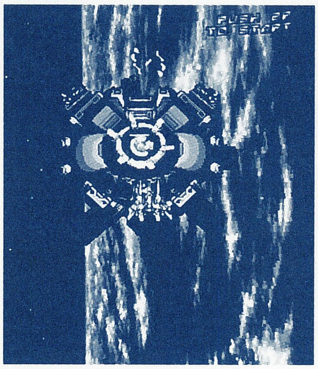
100点ならその半分ということになる。

1面は、とにかくショットの当たる敵はあまり気にせず、ロックオンしまくれ。

うまくロックオンしていけば、ニゴロ（25600点）の山が築ける。（ニゴロ以上の得点を出すことも可能。どれくらいまで出せるかは現在確認中）

ロックオンレーザーの意外な使い方

ロックオンレーザーの大前提として、自機よりも低空（地上）などにいる敵をロックオンして攻撃を仕掛ける。



接触しても安心

基本的に低空（地上）にいる敵とは接触してもやられることはない（弾や上昇中は別）ので、このことを念頭にボス戦に挑む。

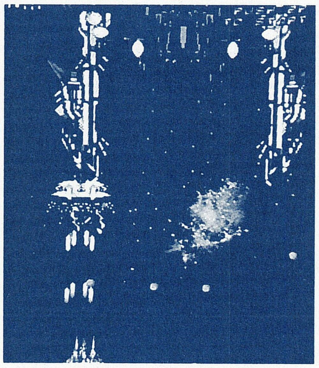
ボスでロックオンできるところがあれば、そこは低空判定となっているので、接触しても大丈夫。

弾をよけたりする時に、どんどん活用してボスを倒す。

1面 敵宇宙基地

BOSS デュアルランス

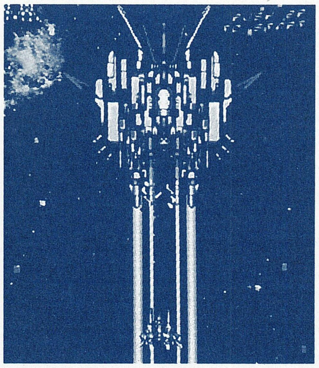
ボスのデュアルランスは、中央部分がロックオンレーザー、両サイドの腕（レーザーを出す）をショットで攻撃する。



腕はショットで破壊する

まずボスが登場したら、中央よりも両サイドの腕をまず狙う。思ったよりは堅くないので、片方ずつキチンと倒そう。

両方倒すと、中央部分が上昇してきて、ショット攻撃が当たるようになる。



じつは真正面は当たらない

注意するのは、ボスの先端部が青く光り出したらレーザーを出すということと、8方向に弾を出すという2点。8方向の弾は、画面下の方にいれば当たらない。

テクニックとして、デュアルランスのレーザーは、ボスの中心線（真正面）に合わせたところにいるとよけられる。

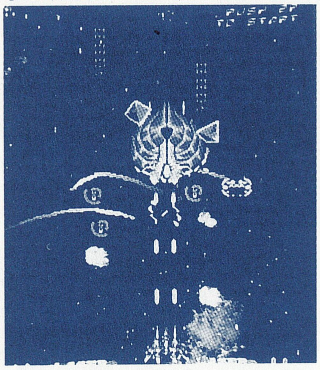
あまり無理はせず、自分の腕にあったプレイを目指して欲しい。

2面 敵母星衛星

2面開始直後、いきなり中ボスのアーマースケールが襲ってくる。

丸くなっているときは体当たり、

羽を広げたら弾を撃つ。少し堅めだが、弾をよけつつ攻撃。もちろん、アーマースケール以外にロックオンできる敵も飛んでくるので撃ち落とす。



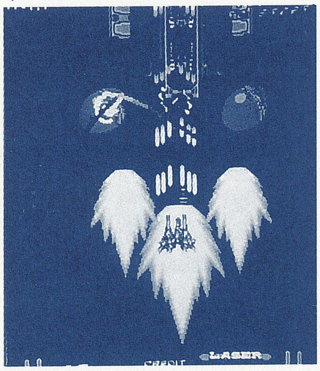
中ボスの歓迎を受ける

このステージは、網の目のようなパイプが宇宙ステーションの間を走っており、つなぎ目には砲台が必ずセットされていて、攻撃してくる。

砲台を壊した後、砲台のあった場所がロックオンでき、破壊するとパイプが崩れ落ちていく。

さらに中ボス

2面には、開始直後のアーマースケールのほかに、巨大戦艦が中ボスとして登場する。



巨大戦艦登場

巨大戦艦はすべてロックオンで倒さないといけないので、得点よりも破壊することに専念。

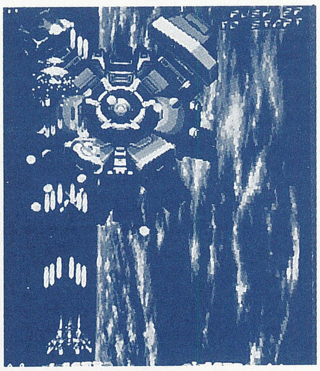
中心部分が弱点で、一度先端部までいった後戻ってくるので、弱点を集中砲火。うまくいけば破壊することができる。

BOSS ギラソル

まずはショットで破壊可能な、背後のアンテナ様を狙う。

これを破壊すると、後はロックオンレーザーのみでよくなり、ほとんど弾よけに専念できる。

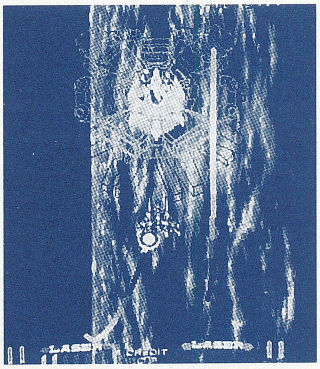
ギラソルは後ろのアンテナ様か



まずはショットで壊せる後部を狙う

ら弾を出し、これが破壊されるとレーザーを撃ってくる。

それから透明になった時は、あまり攻撃を仕掛けてこないので弱点をロックオンレーザーで狙い撃ち。



透明になったら、弱点を集中攻撃

このボスはロックオンレーザーで倒すので、接触しても（後部破壊後）大丈夫。

3面 浮遊大陸

敵母星の大気圏に突入。巨大な浮遊大陸で戦闘がおこなわれるが、大気圏突入後出迎えてくれたのは敵の中ボス・アスラだ。



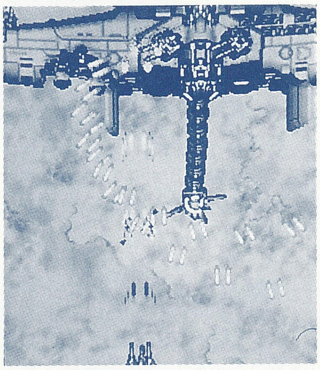
スピードにのったレーザーに注意

4本の腕からレーザーを交差状に発射してくる。素早い手の動きに加え、早さのあるレーザーは非常によけづらいので、腕を一本一本破壊していく。

BOSS ギガ

自機よりかなりデカイ攻撃機。

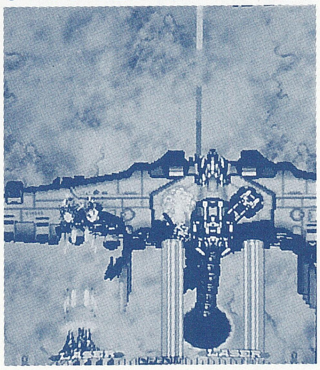
備えつけられた2機の砲台が回転しながら弾を出したり、本体中央付近より、2本のレーザーを出して攻撃してくる。



画面下の方で回避

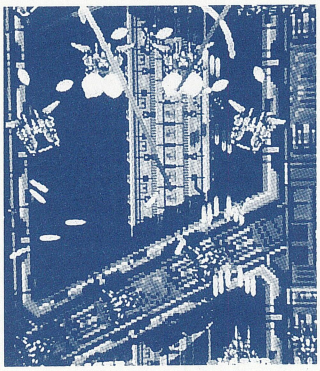
この攻撃につけ加え、曲がるレーザー（一定距離飛ぶと直角に曲がる）を撃ってくる。

苦戦するのは間違いないが、レーザーの合間を縫って、本体、砲台部を攻撃。破壊できないと、ボスが画面下に降りてき、自機を押しつぶして逃げる。



レーザーを撃って下がってきたりもする

4面 母星地表



敵の激しい攻撃が続く

一掃と攻撃が激しくなり、ロックオンした敵を高得点のために撃たずにいると、どんどん攻撃を仕掛けてくるので、ほどほどにして撃ってしまおう。

敵母星の中心に近づくにつれ、どんどん攻撃は激化。しかし、狙うのは難しいが、ロックオンレーザーでニゴロを越える得点の入るところもあり、激しさのなかにも美しさを求める人には魅力一杯であろう。

BOSS G、P、M、S、2

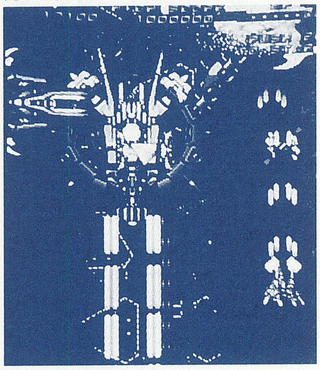
4面ボスは、地を割り地面の下から上昇してくる4本足を持った巨大な敵。



ロックオンしてるところが弱点

敵の中央から下に少しだけ伸びた棒の先端部が弱点となっている。

飛び出しているのでとってもロックオンしやすいが、正面にいるとレーザー、追跡レーザー（追跡力はあまりない）の餌食となる。



脚を破壊し動きを止めろ！

ここは、ボスの動きを止めるため、ショット攻撃の当たる足をまずは攻撃。1本でも壊せたら動きを封じることができる。

動きを封じたら、バラマキ弾に注意して、弱点の攻撃あるのみ。ここを越えれば、残りのステージは3面となる。

戦いはまだまだ始まったばかり。油断せず突き進め！

数多くのトラップ群を抜け、王女を助け出せ！

ライトブリンガー

プレイヤー操作方法と1ステージを解説

1面内には約30の部屋が用意され、数々のアイテムやトラップが数多く隠されている。全部屋に行くことも、最短を狙うのも、すべてプレイヤーの自由なのだ。

基本操作

ライトブリンガーは、8方向レバーに、A、Bの2つのボタンを使用する。Aが攻撃、Bがジャンプである。

ダッシュ

レバーを同じ方向に連続で2回入力するとダッシュができる。

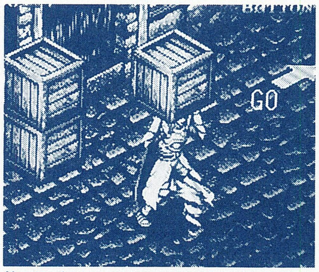
ダッシュ攻撃

ダッシュを利用した攻撃方法。ダッシュ中にAボタンで攻撃をすると、威力のある素早い攻撃を繰り出す。

物を持ち上げる

ダンジョン内に置かれている（落ちている）タルや岩は、近くに行ってレバーを入れたままAボタンで持ち上げることができる。

タルや岩を持ち上げたまま移動も出き、任意のところで下ろせる。



箱を投げつけると攻撃できる

物を壊す

岩やタル、柱など、普通の壁以外は結構壊せ、壊したい物の近くでAボタンで壊せる。

破壊すると、得点の入るアイテムやEXPの入るアイテムが数多く出現する。

反面、壊したおかげでトラップを作動させてしまい、雷に撃たれたり、毒に犯されたり、変身してしまったりもする。

仕掛けを動かす

1面約30の部屋から構成されており（4面のみ5部屋程度）、部屋によってクリア条件が違う。

その中で、壁にレバーのついている部屋はレバーを引いて道を開くという可能性が高い。

たまにトラップ解除だったりもするが、レバーを引けば何か起こるのは間違いない。

レバーを引くには、レバーに近づきAボタンでOK！

各部屋タイム制

各部屋に入ると、最初にタイムが表示される。部屋によって違いはあるが、だいたい2分前後だと思う。

タイムオーバーという概念はないみたいだが、そのかわりタイムを過ぎると、ゴーストが一匹また一匹と出現する。

連続攻撃

全キャラとも4段の連続攻撃を持っている。ただAボタンを連打してるだけで出る。グレンの連打は非常に速いが、後半は辛い。

ため攻撃

Aボタンを一定時間押し、放すと出る。どれくらい押したら出せるのかというと、マイキャラの身体が白く光り出したらとりあえず出せ、さらにためていると黄色に光り出す。

この黄色に光っているときに出るのが、最大のため攻撃。当然、各キャラ攻撃方法が違う。

必殺技

超破壊力のある技。攻撃している時はどのキャラも無敵となり、敵の攻撃は一切受けない。

体力ゲージの下に表示されている、玉のようなものを持っているだけ使える。使うときは、ABボタンを同時に押す。

数は少ないが、物を破壊したり、敵を倒すことで補給できる。

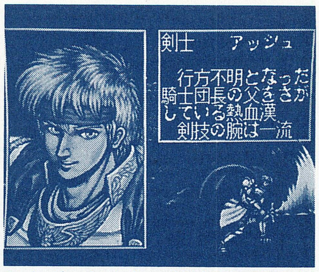


各キャラ ため攻撃＆必殺技

▶アッシュ

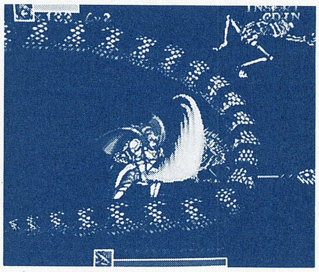
◎アークソード

剣を下から上に振り上げつつ高くジャンプする。地上、上空のどちらの敵にも当たる。ボス戦で使



うとガードされ、着地際に殴られるは投げられるはで、もう大変。

◎バーサーク



無敵で切り回れ

怒れる恐戦士と化し、剣を振り回しながら動き回る（操作可能）。

一定時間出続けるので、2、3回ヒット可能。対ボス戦用に残しておきたい。

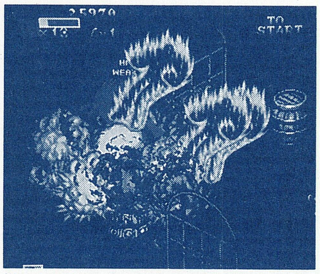
▶グレン



◎一刀両斬

通常はパンチで攻撃しているが、このため攻撃は背中に掛けている剣を降り下ろし攻撃する。黄色の状態で出すと、攻撃範囲が伸びる。

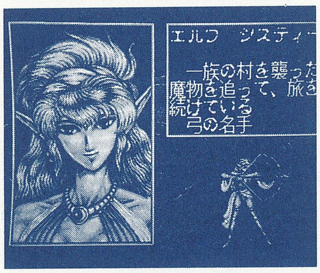
◎爆砕陣



燃え上がれ！

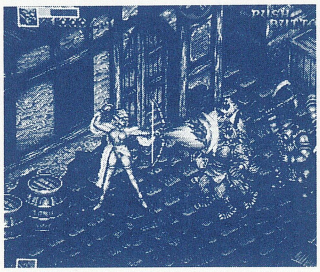
グレンの周囲が突然大爆発を起こす。たとえザコキャラでも、囲まれてしまったら使ってしまえ。

▶システィー



矢を射る

手に持つ弓を放つ。動きが素早いので、撃つ瞬間からためておけば、撃ち終わった頃にはすでにたまっている。



近寄らないで

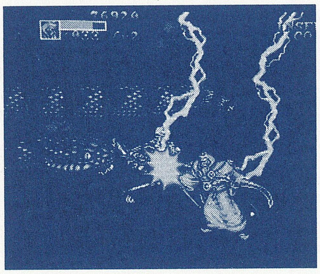
精霊召喚

彼女はエルフなので、精霊とも仲がよい。２人の精霊を召喚し、自分の周囲を回転させ、画面全体を攻撃する。

▶ヴォルド



魔法攻撃



ため攻撃の１つの例だ

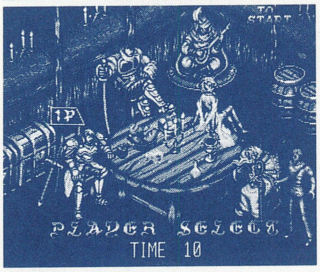
手に持つ杖により多彩なため攻撃を繰り出す。アイス、サンダー、ファイアーなど場所によって使い分ける。

メテオ・ストライク

無数の隕石を降らせる。ボス戦で、一緒にいるザコなど邪魔に思えたら、ためらわずに使い、ボスとザコ両方にダメージを与える。

ラウンド１

冒険者の宿からスタート



さて、誰で始めようか

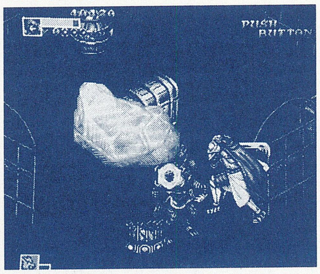
まずは、冒険者の宿―白鹿亭―で４人のキャラクターからマイキャラをセレクトする。

成長することを考えると魔法使いのヴォルドが使えるが、ビギナーはアッシュかグレンがよいだろう。

セレクトが終わると、白鹿亭内で早速戦いが始まる。敵はコボルト２匹とドッグマンが１匹。ドッグマンは倒しても沸き出てくるので、後ろにある宝箱を開け、盾を手に入れ外に出よう。

アイテムを入手しつつ進む

白鹿亭を後に外での乱戦を終え、次の部屋に進む。その部屋には衛兵が立っていて、話しかけると槍をくれる。



武器の攻撃方法いろいろ

この部屋を左に進みモンスターの群れをかきわけて先に進むと、滝が見える。滝の前の女神像を壊すと毒に犯されるので、絶対壊さない。

そして、目の前に見える宝箱は移動床がくるのを待ち、来たら歩いて渡る。

ジャンプして宝箱の上に乗ってしまうと、降りようとした時、必ず谷底に落ちてしまうので注意。

宝箱の中身は武器アイスホーン（アッシュの場合）だった。この武器が当たった敵は凍る。

部屋の謎を解け！



剣と盾ミッケ

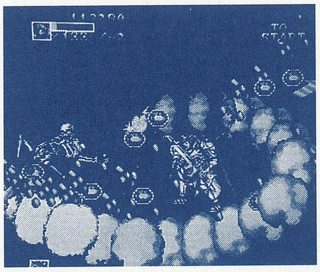
前述してあるとおり、部屋ごとにクリア条件が違い、敵全滅からレバーを動かすなどといった、いくつかの方法が考えられる。

とりあえず、部屋に入ったら敵全滅を目指しつつ、部屋の中を動き回り、仕掛けがないか確かめる。

１面では、敵全滅やレバー、床踏みが多い。敵は倒さなくてもよいのだが、レベルアップのため、死なない程度に倒す。

敵全滅でもレバーなどでもないときは、部屋の物を手当たり次第に破壊しまくる。そうすると、道が開ける場合もある。

中ボス　ラッシュ



苦労のすえ勝利

１面の後半には中ボス戦が３回待っている。

まずは巨大なヘビ・ジャイアントスネーク。身体全体に攻撃判定を持っている。そのため、胴を攻撃してもダメージは与えられるが、こちらもダメージを受ける。

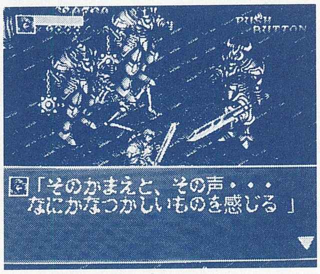
また、頭をマイキャラへと伸ばし飲み込んだりもする。飲み込まれたマイキャラは、少し経つ吐き出されるものの、毒に犯されており、さらにダメージを喰らう。

２戦目は、青い騎士とその部下との戦いになる。部下の方を先にやっつけ、その後で青い騎士を倒しにいくのがよい。

３戦目が、手に斧を持ったトカゲのバケモノ。ここでもザコがいるので、ダッシュ攻撃をメインにザコ、ボスの順番で倒して１面ボス・ダークナイトに挑め。

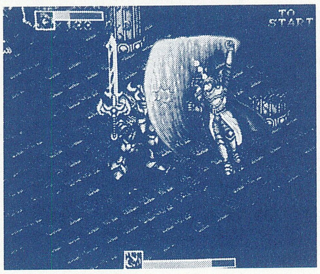
ボス　ダークナイト

数々の部屋をくぐり抜け、ついにボス・ダークナイトと対戦。



アッシュの知り合い!?

最初の登場シーンで言葉を交わしたとき、アッシュがなつかしい声だとつぶやく。

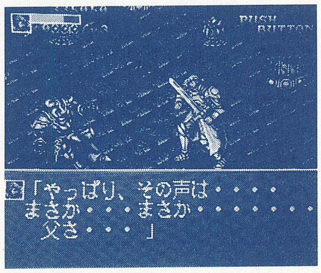


意味なしため攻撃

それは置いておき、いざ決戦に。ダークナイトはこちらの連続技をもろともせず歩いてき、むりやり投げにくる。

離れている場合は、ジャンプ切りやダッシュ突きを仕掛けてくる。

こちらとしては、少し離れてダッシュ攻撃か必殺技を使うのがよい。ため技もいいが、アッシュのため技はほとんど効かないので使わない。



驚きを隠せないアッシュ

それからダークナイトに攻撃が当たると、手に持っている剣をはじき飛ばせるが、この剣がダークナイトの元へ戻ろうとしている時は、剣自身に攻撃判定があるので絶対に近寄らない。

ダークナイトは誰なのか!?

武器チェンジ
のタイミング
が鍵！

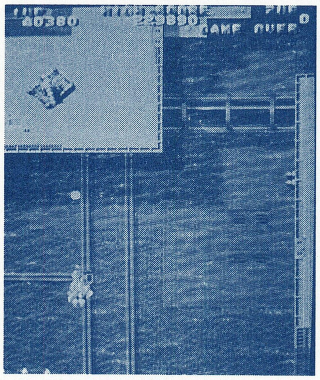


1ヵ所目の
1UP出現
ポイントと
出し方も紹介

3面は2カ所ある武器チェンジポイントで、武器をチェンジできるかどうかが鍵を握る。もちろんバルカンだけでも一向に構わないが、ボスだけはレーザーで攻めろ！

レベル3
海　洋

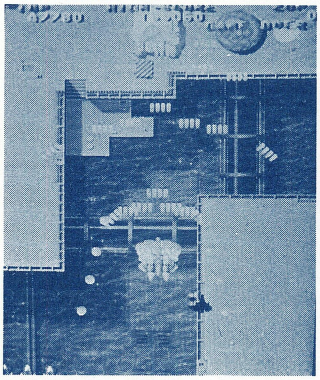
スタート直後


スタート直後の主力戦車

左から主力戦車が1台出現。その右上にミサイルがあるので、ホーミングを取る。

そして今度は中央に縦に2台"ハ"状の弾を出す対空重砲戦車、少し遅れて左から2台の主力戦車が出てくる。

対空重砲戦車を先に片付けてから（正面で撃つ）左に移動。主力戦車を破壊する。

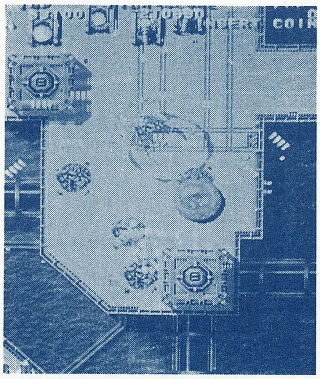

正面で撃っていれば安心

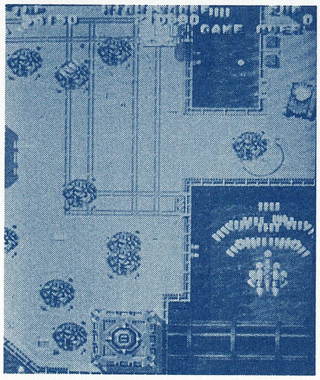
ドック

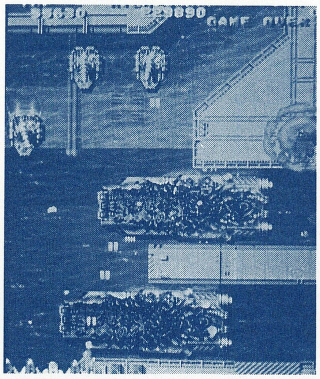
機動揚陸艇（船）が2艇右から出てくるまでは、左右に大きく動きながら主力戦車を各個撃破する。

機動揚陸艇は、前に主力戦車を1機だけ搭載して出現する。輸送艇自体は、後部の方が弱点となっている。

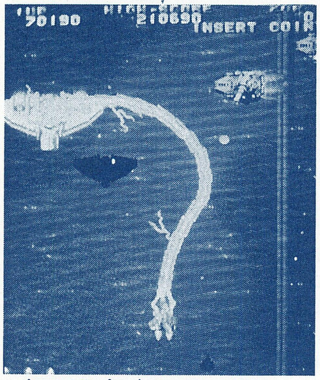
2艇出終わるくらいに、左上から水上小型戦闘艇3艇が出現し、画面下に移動しながら弾を撃ってくる。


戦車が4台。出る前に破壊せよ


4台破壊したら右に移動


破壊すると左上に水上小型戦闘艇が3艇

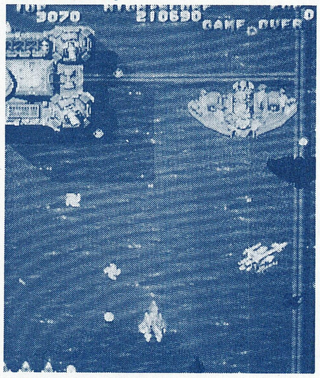
最初の水上地帯


一度死んだらプラズマレーザーを使う

ドッグを抜けていくと、しばらくして水上オンリーとなる。

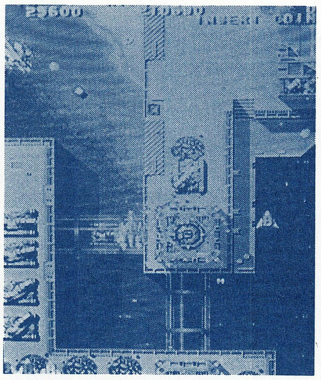
小型戦闘機SV－01がかなり出現し始め、おりまぜて、水上には水上小型戦闘艇が画面下から迫ってくる。

さらに中型迎撃機が出現。早めに目の前までいって、速攻で破壊してしまえ。


水上要塞をあなどるな

海岸

水上オンリーを抜けると、ちょっとだけ海岸が広がるポイントがある。

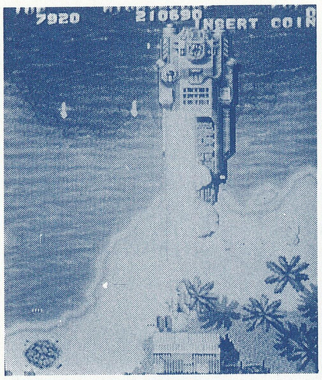

まずは左に、途中で右に急旋回

ここが第1の武器チェンジポイント。まずは自機を左側で展開させる。そして、右から速射榴弾砲戦車（橙色）が出現し、弾を撃つと同時くらいに、右に急旋回。右側の敵を一掃する。

そして軽輸送機が飛んでくるので、倒してプラズマレーザーへとチェンジさせる。

ただし途中でやられていると、自時機がやられたときに出るアイテムのおかげで出現アイテムの順番が狂ってしまい、ボムアイテムが出る時もあるので、死なないようにここまで進んでくる。

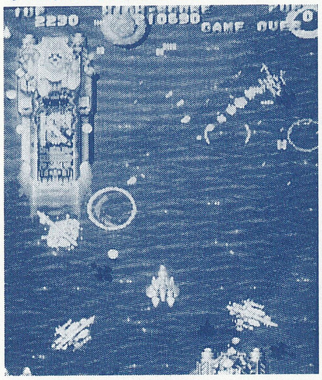
ボムアイテムが出てしまったら今装備しているショットで切り抜ける。もしくは少し前ですでにチェンジしておいてもよいかも。


本当はプラズマレーザーがよい

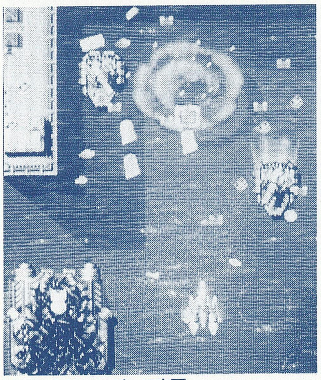
ここは攻撃が激しいので、危なくなったらボムを使ったほうがよい。

さらに水上

敵の攻撃は激化するが、プラズマレーザーを取っていれば、弾よけだけに専念できる。


レベル3の超激しい攻撃の嵐

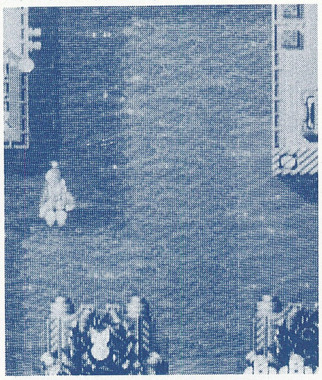
これが単なるレーザーだと、破壊力はあっていいのだが、たくさんの敵を相手にするのは難しい。ダメだということはないのだが。


ショットはレーザーに変更

水上の終りにはドッグに機動揚陸艇が2艇待機している。ここを抜ければ、いよいよボス戦。

ここで出現する中型輸送艇で、必ずレーザーを取ること。たとえ死んでしまっていてもボムアイテムが出ない限りレーザー。バルカンだけは、間違っても取らないようにしよう。

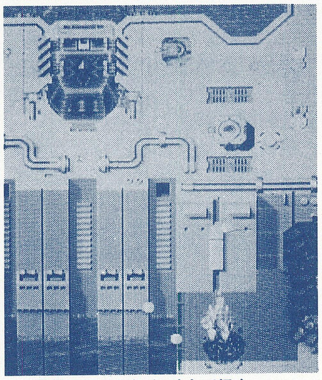
ボスの前に左から出現する主力戦車を倒し、右のアイテムはホーミングで攻めろ。


左の主力戦車を破壊して、ボス戦に望め

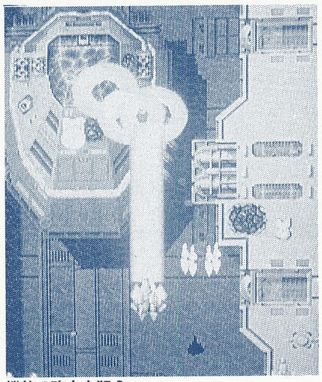
ボス/ダル・ヤー

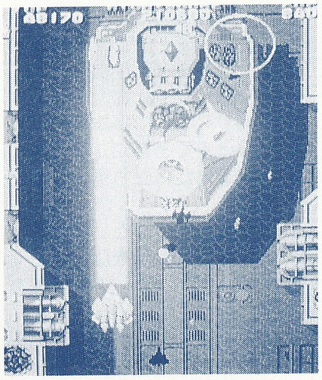
コードネーム/バトル・アックス呼び名はダル・ヤーが、この前半の面山場となるレベル3のボス。

ダル・ヤーは、機体のいたるところに砲台を装備している。この砲台を破壊するには、レーザーもしくはプラズマレーザー（ホーミング状は不可）でなければ破壊できない特徴を持つ。

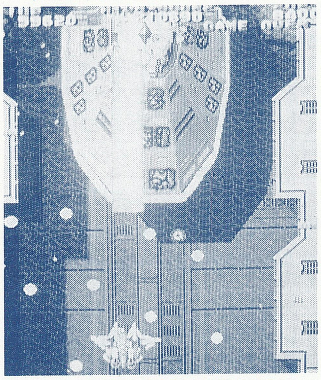

ボス登場。このままバックして行く

最初のうちは攻撃が激しくないので、機体の砲台が弾を撃ち出した時に、その砲台の直線上でレーザーを発射。確実に一つ一つ破壊していく。この攻撃の際には、なるべくボスの弱点部分（中心）は撃たないほうがよい。


機体の砲台を狙う

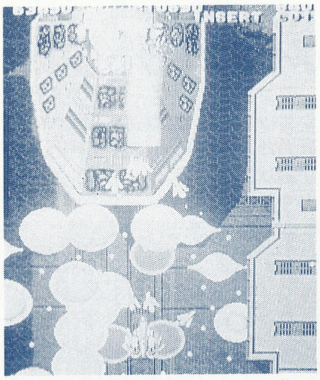

左右撃ちわけていく

ボス以外にも、両サイドに走る地形部分には、砲台が備えられているので、ボスが弾を撃たない間は両サイドの砲台を破壊しまわる（片方だけでもよい）。


砲台をすべて破壊したら残るは弱点のみ

ボスのバック移動が終わったら、攻撃がパワーアップ、いよいよボス戦本番といったところだ。

ここに来るまでに、機体の砲台をほとんど壊せていれば、ボスの攻撃も弱点部分からの高速弾（弾と弾の間は広い）のみと、対処しやすくなる。


危なくなったらボンバー

だから、1回も死なず、ボス前でレーザーさえ取れれば、多少簡単になる。ここが正念場。気合いを入れて乗り切れ。

おまけ

レベル3に1UPあり

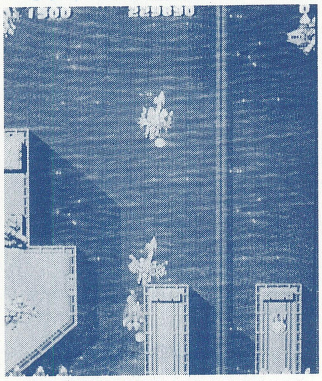
点数では1UPしない雷電II。だが、ある地点である条件を満たすと、1UPアイテムが出現する。

出現するのは、レベル3とレベル6だが、今回はレベル3の出し方について解説しよう。

出現ポイントは、写真Aの左側にある通常破壊なら勲章の出る箱。前述のドッグの先で、水上オンリーに入る手前付近。

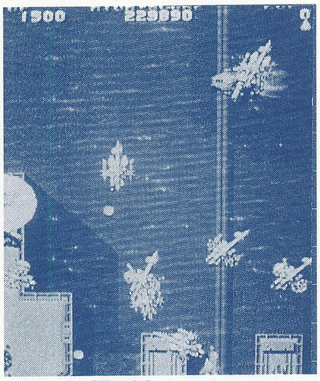
出し方は2つ。1つは、この箱の下から出現している主力戦車を撃たないで、ほおっておく。そうすると勝手にぶつかり、出現する。

もう1つは、空中にいる小型戦闘機SV-01を破壊し、その機体もしくは破片を箱にぶつける。


写真A。画面左の箱だ

要するに自分で破壊しなければいいようだ。

とはいっても、装備が完全、しかもホーミングを装備していたら、弾を撃つと自動的に箱を攻撃してしまい、1UPが出せなくなる。


出現させたが死にそう

そういう時は、あくまでもよけに徹して、1UPを取る。

先制攻撃が基本!!

ネビュラスレイ

敵機の出現場所とボス破壊ポイントをチェック

ネビュラスレイは「熱い弾よけ!」よりも、「敵発見! 即、破壊せよ!」がメインのシューティングゲームだ! 敵の出現場所をあらかじめチェックすれば楽勝だ

ネビュラスレイをプレイする際に

ネビュラスレイの基本姿勢は、「敵が撃ってくる前に、撃ち落とす」、「敵を見たら撃ち落とす」というもの。

グズグズしていると、敵が次々現れて、バラバラ弾をばら撒いていくので、「弾よけ」などできない状態になってしまうからだ。

とにかく、「見たら落とす」姿勢を忘れないように!!

何を取るか、パワーアップアイテム?

ネビュラスレイには、パワーアップアイテムが9種類用意されていて、アイテムキャリアなどを破壊すると出現する。

アイテムは一定時間が経過するごとに、別のアイテムへと変わってしまうので、ある程度待てば、自分の好みのパワーアップを入手することができる。

そこで、ここでは何を優先的に取ればよいのか、解説していこう。

スピードアップを優先に!

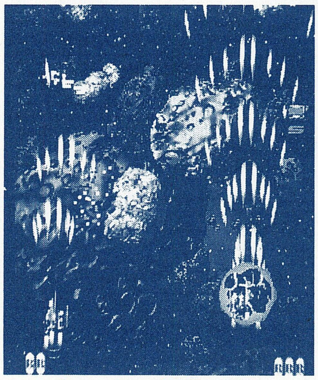
スタート直後のファイティング・レイのスピードは最低速状態だ。ステージ1の最初ならば、どうにでもなるが、後半部分に進めば進むほど、弾をよけるにも、敵を迎え撃つにもキビシくなる。

そこで、パワーアップアイテムを見たら、なるべくスピードアップを優先に取ろう。できれば、2段階スピードアップさせると、移動の面で困らないハズだ。

ちなみに、1ミスするまで、効果が持続するので便利。

メインショットには…

ファイティング・レイのメインショットは、自機の真正面への攻撃力が高いグロゥショットと、弾が扇状に広がるウィンドショットの2種類ある。

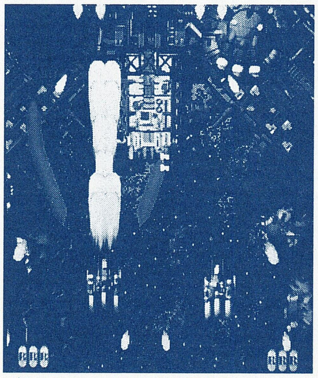


ウィングショットは、広範囲を攻撃！

どちらも、アイテムを取ることで変更可能。同じアイテムを取り続けることで、最大4段階パワーアップするが、一定時間でパワーダウンしてしまう。

初めてプレイする人や、初めてのステージに突入する人は、ウィンドショットのほうが便利だが、攻撃力が低いので、後々、登場するカタい敵や、対ボス戦では、非常に苦労することになる。

グロゥショットは逆の性質で、対ボス戦では比較的ラクに戦いを進められる。



グロゥショットの強力な正面攻撃

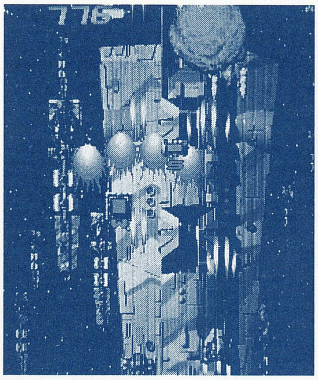
特に、敵機の出現場所を正確にチェックしている場合は、超・有利に戦闘を展開できる。

最終的には、腕と「ネビュラスレイ熟練度」に掛かっているかもしれないが（運も大切！）……。

サイドアームには…

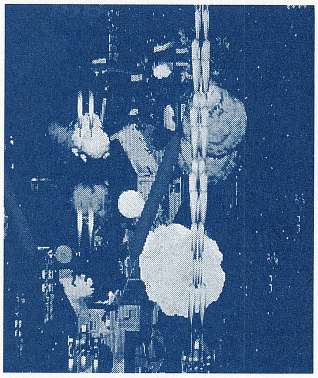
サイドアームは全部で4種類。強力だが、一定時間（画面上部に表示される）しか効果がない。

フォームレーザーは威力がけっこうあり、敵に向かって、少しホーミングする性質を持っていて便利だ。フォトントゥピドーは、前方への破壊力がパワーアップ！



フォトントゥピドーはエネルギー弾

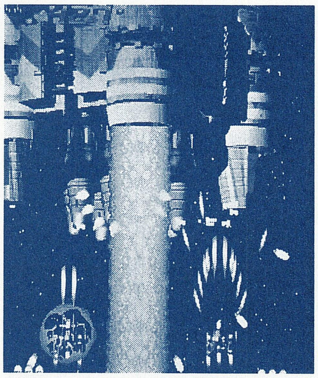
フォールライトニングは射程が短くて、特定の場所でしか役に立たない。フォースシールは制限時間内ならば、敵弾を防いでくれるので、あればかなり便利だ。



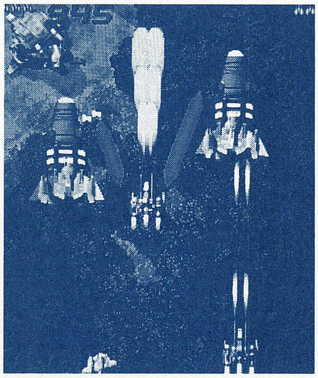
フォームレーザーは便利

通常は、フォームレーザーかフォトントゥピドーを取るとよい。「敵を見たら落とす」というゲームの性質上、グロゥショット&フォトントゥピドーの組み合わせがかなり強力だ！

最終的には、この組み合わせで戦っていくのがベストだろう！



フォースシールは、ボス戦に効果的



この装備なら、効果的な闘いができる

ボムは…

ボムは発射してから効果が出るまで、若干のタイムラグがあるので、あまり緊急回避向きではない。

どちらかと言うと、対ボス戦や「ショットだけでは絶対に乗り越えられない」ような場所で使っていくとよい。

また、アイテムが比較的たくさ

ん現れるので、ボムは（ある程度）積極的に使っていくべきだろう。

ステージ1&2 攻略ポイント解説

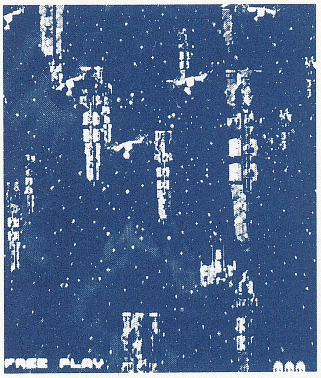
ステージ1 宇宙空間戦闘

「コテ調べ」的ステージなのだが、このゲームの基本姿勢どおり「見たら撃ち落とす」を守っていかないと、けっこうツライ戦いだ!!

ポイント1 宇宙戦艦群その1

序盤戦に登場するザコをクリアすると、中型レーザー艦“ゼーヴォルフ”との戦いになる。艦中央の砲座を破壊すれば、沈黙するので比較的ラクな相手。

問題は、画面外から飛来する戦闘機と球型のミサイルだ。特に、ミサイルはかなりカタいので注意！

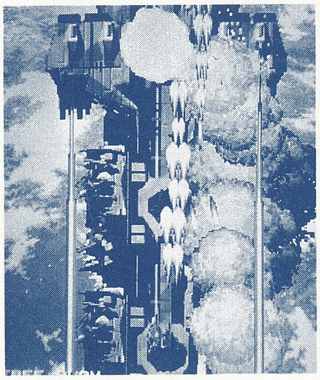


この現れかたが曲者!!

ポイント2 宇宙戦艦群その2

最初の中型戦艦群を抜けると、ちょっと大型の戦艦“ライヒスケーニッヒ”が登場する。

対ライヒスケーニッヒの基本は、艦の中央に機体を合わせて、ショ



この位置で連射!!

ットを連射しまくること。この時、ショットがウィンドショットで、少しでもパワーアップしていると、少しラクだ。

艦側面から発射される球型のミサイルが迫ってくるが、左右にまわって、発射台（?）を破壊するか、素早くこの部分の上に重なって連射する。

この発射台さえ破壊すれば、ミサイルは発射されなくなる。

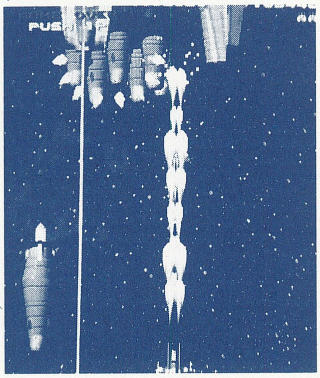
その次に、艦の両側からレーザーを撃ってくるが、艦の中央にある砲台を壊して、基本どおりにすれば、やられることはない。

対ボス戦 マルスデアグランツ

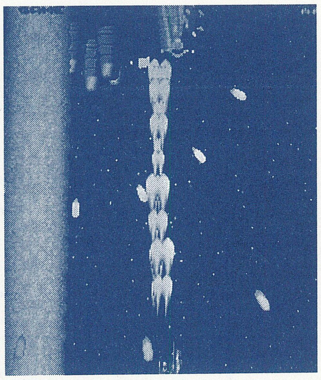
マルスデアグランツ戦では、本体外周をクルクル回転する大口径のレーザー砲を、まず最初に破壊すること。はっきり言ってカタいので、ボムで破壊してもよい。

細い光の筋を見たら、大口径レーザーを撃ってくる兆しなので、必ず位置をズラすこと。レーザー砲を攻撃している間にも、大型のミサイルをどんどん撃ってくるので、撃って破壊したり（かなりカタい）、回避する。

ミサイル切れになると、扇状の弾幕を交互に（弾と弾のスキ間をカバーするように、次の弾幕を撃ってくる）発射してくるので、かわしつつ、本体の中央を攻撃する。



細いビームが…



大口径レーザーの前ぶれ!!

ステージ2 森の惑星

ここからが本番か？　ステージ1とは比べものにならないくらい敵の攻撃がキビシい。特に、画面外から、弾を撃ちつつ降下してくる敵戦闘機に注意せよ!!

ポイント1 雲間の戦い

画面外から弾を撃ちつつ、降下する戦闘機が波状攻撃をかけてくる。敵機の降下中はこちらのショットに当たらないので、非常に闘いにくい。

そのうち、空中機雷をバラ撒く“ヴィルベルビンド”が現れるので注意！　どちらか一方を倒すごとに、まず専念しよう。



カタいのだ!!

ポイント2 森林地帯

ここはもう、敵の姿を見たら、ひたすら攻撃する。何かサイドアームがあれば便利。スピードも2段階以上欲しいところだ。

森林地帯で、地面が見えているトコロは要注意！　そこから、小型の移動砲座が撃ってくる場合が多い。



地上の敵は、厄介!!

ポイント3 巨大クレーター

ここから登場する、大型の移動砲台に注意！　ホーミングミサイルを撃ってくる。このホーミーングミサイルが非常にカタいのだ。

気合いを入れて破壊するか、やはり、発射される前に移動砲台を破壊しよう。



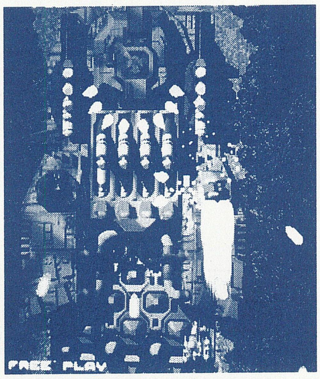
ホーミングミサイルに注意！

対ボス戦 トイフェルスケーファー

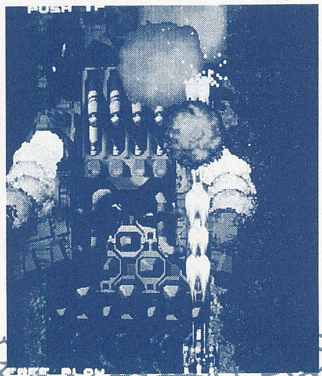
トイフェルスケーファーが現れたら、巨大キャタピラの両側にある砲塔を破壊しよう。次に、砲塔の後ろにあるミサイルランチャーを破壊する。カタいのでボムを使ってもよい。

次に、前面に配備されているミサイル群を破壊する。しばらくすると、本体中央の砲塔から、バリバリ弾を連射してくる。

左右どちらかに逃げる。で、連射と連射のとぎれる部分があるので、その間をスリ抜けよう。



まずは、砲台をつぶして…



パターン化がティンクルピットクリアへの早道!!

ティンクルピット

花と緑の界域「フルブルーム」の4ステージを完全に攻略!!

一見、バラバラに動いているように見える敵キャラは、こちらの動き方次第で一網打尽にできる! ついでに、ボーナスも頂戴せよ!!

パターン化で楽勝!!

ティンクルピットをクリアするコツは、敵をある程度集めて一気に倒してしまうこと。いわゆるパターン化すると楽なワケである。

今回は、花と緑の界域「フルブルーム」の4ステージの完全攻略パターンを解説しよう!!

ステージ1 パターン化のススメ

ゲームが始まると、MAP1のⓈの位置に、プレイヤーキャラクターが出現することになる（以下共通）。

スタートしたら、すぐにMAP1の矢印にしたがって、ⓈからⒶまで移動する。

そこで、兵隊の1匹がMAPのⓍ地点に来るのをジッと待っている。で、兵隊がきたと同時にⒷ地点へ向けてひたすら移動するのだ。

マイキャラがⒷ地点に到着するころには、兵隊は2匹と1匹という形で移動しているので、フィールドの上部の直線通路に誘導して（マイキャラの後を追ってくるので）、まとめて倒すのみ。

左側から誘導すると、楽に一網打尽にできる。

ステージ2 パターン化のススメ

このステージも、ゲームがスタートしたら、MAP2のⓈ地点からⒶ地点まで、矢印に従って一気に移動しよう。

Ⓐ地点の上にあるボーナスターゲットを取ってから、再びⒶ地点に戻り、そこで一瞬待つ。それから、さらに矢印に従ってⒷ地点へと移動する。

Ⓑに着くころには、敵は2匹2匹のかたまりになって、マイキャラへ接近してくるハズだ。

その後は、そのままMAP上部の直線通路に誘って（ステージ1同様、左側から入ると楽!）、一網打尽にするだけだ!

ステージ3 パターン化のススメ

ゲームがスタートしたら、MAP3のⒶ地点まで一気に移動して（かなり長いが）、そこでしばらく待とう。

兵隊がⓍ地点にさしかかったら、ラインを引きながら矢印に従って、Ⓑ地点へと移動する。フィールドの上半分をラインで囲んでしまうことになるハズだ。

Ⓑ地点に着いたら、敵が近づくのを待って、ボタンを離す。あまり引き着けないように。

で、Ⓑ地点でそのまま待っていると、最初の兵隊4匹と、後で出現する3匹をまとめて倒すことができる。

ステージ4 パターン化のススメ

プーカァ×7が、列をつないでMAP4上部からやってくる。

ここでは、一度Ⓐ地点まで移動し、そこからラインを引き始めて、MAPの矢印に従ってⒷ地点へ移動する。

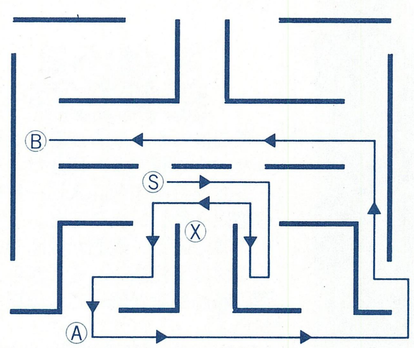
で、途中、プーカァの7匹目がⒶ地点にきた時に、Ⓐボタンを離し、そのままⒷ地点へ移動する。

そうすると、プーカァ×7を倒した後、Ⓑ地点に出現する兵隊×1も一緒に倒すことができる。

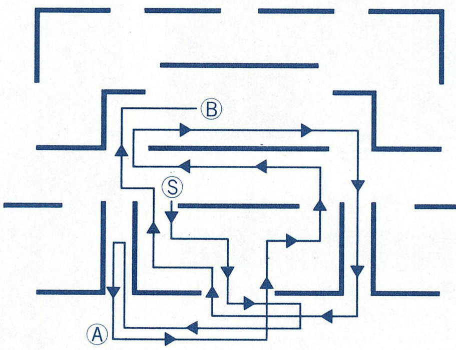
その後、Ⓒ地点までラインを引かずに移動する。Ⓒ地点に着いたら、ラインを引いて再びⒶ地点まで移動する。

で、敵がⒹ地点まできた時に、ボタンを離せば、残りの敵を一気に倒せる。

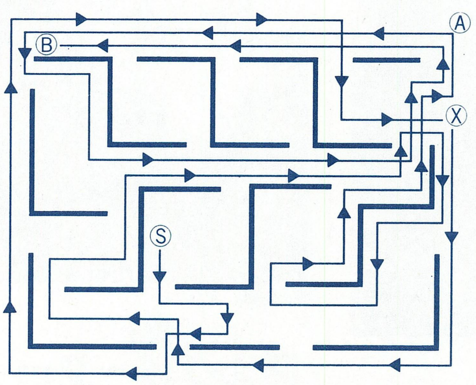
MAP1（ステージ1）



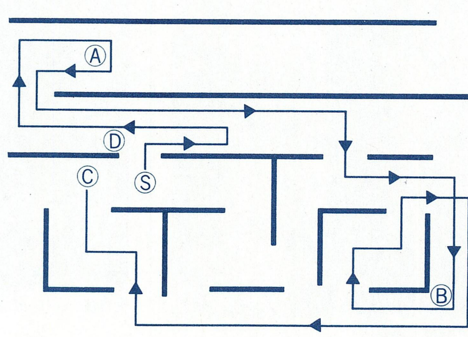
MAP2（ステージ2）



MAP3（ステージ3）



MAP4（ステージ4）



まずは、操作方法を知る!!

ゴルフィング グレイツ2

操作方法、システム、プレイヤーキャラをチェック!!

ゴルフィンググレイツ2は、ボタン、操作レバーから操作方法まで従来のゴルフゲームとは違っている。そこで、まずはその操作方法を知ることから初めよう!!

操作方法チェック

ゴルフィンググレイツ2の操作方法から、まず解説しよう。

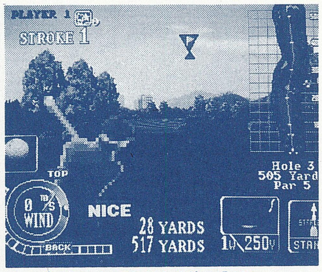
特殊なレバーがひとつ、そして真ん中が半分に割れている、3つのボタンでプレイする。

特殊なレバーはショットレバーで、ボタンは、左からショット方向、クラブ選択、スタンス調整だ。

●ショットレバー

この特殊レバーで、ショットのパワーとボールを打つタイミングをコントロールする。

レバーを引けば引くほど、ショットパワーがアップし、レバーを離すタイミングで、トップスピン、バックスピンをかけたりできる。



トップスピンなどをうまく使い分ける

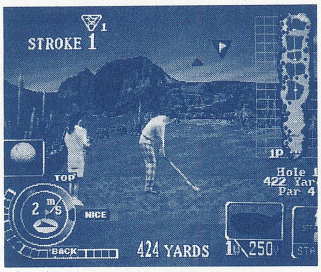
●ショット方向　●スタンス調整

ショット方向を右に向けたい時、ボタンの（半分に割れている）右を押せば、右を向くのだ。左に向けたい時はボタンの左を押せばよい。　スタンス調整も同様。

●クラブ選択

右を押すほど、低く遠くへ飛ぶクラブになり、左へ押すほど、高く短く飛ぶクラブとなる。

キャディさん（？）が現状に合ったクラブを選んでくれるので、あまり触る必要はない。



プロゴルファーさ★なみのコース

プレイヤーを選択

選択できるプレイヤーは、全部で5人。それぞれ性質がかなり異なるので、選択する時は、どんなタイプか必ずチェックすること。

●ロングヒッター

遠くへ飛ばすことにかけては、ピカ一の腕前を持つ。いわゆる飛ばし屋だ。そのかわり、パッティングなどの細かいことはニガテ。

●テクニシャン

ロングヒッターほどの飛距離は出せないものの、トップスピンやバックスピン、フェードやドローなど細かい打ち分けるができる。

●ベスト

いわゆるオールラウンド・プレイヤーのことだ。ティショットからパッティングまで、何でもそれなりにこなしてしまう。

●アマチュア

女性のプレイヤー。平均的な能力だが、女性ゆえにロングヒットを飛ばすことができない。

●パターの名手

パワー、テクニックともに平均的だが、パッティングが非常にうまいプレイヤーだ。



キャディが説明するが、ムズイ!!

どのプレイヤーを選んでも、使い方次第だが、このゲームでは慣れないと、パッティングがかなり難しいので、それなりにパターを使えるプレイヤーを選ぶとよいだろう。

また、各コースのデータを掲載しておくので、プレイの際、参考にしてほしい。



コースによっては、ニアピン賞もある

各コースデータ

ヒルカントリーコース　（単位:yard）

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
REGULAR	430	434	505	169	471	397	459	187	552	3604
LADY'S	370	375	432	146	411	327	404	155	501	3121
PAR	4	4	5	3	4	4	4	3	5	36

レイクアイランドコース　（単位:yard）

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
REGULAR	399	516	378	138	433	518	163	400	381	3326
LADY'S	355	462	305	112	366	460	109	342	333	2844
PAR	4	5	4	3	4	5	3	4	4	36

ナチュラルフォレストコース　（単位:yard）

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
REGULAR	415	470	165	467	416	215	470	169	409	3196
LADY'S	364	415	128	416	356	164	428	137	358	2766
PAR	4	5	3	5	4	3	5	3	4	36

デザートランドコース　（単位:yard）

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
REGULAR	422	208	458	518	432	141	483	165	335	3162
LADY'S	367	159	408	450	388	110	435	130	286	2733
PAR	4	3	4	5	4	3	5	3	4	35

GAMER'S 野次馬 WATCHING

世紀末にはゲーセンでお茶を…

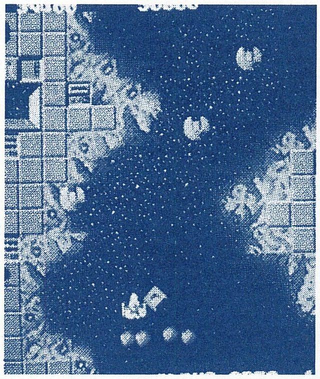
VG2ちまたDEレポート・2

1942

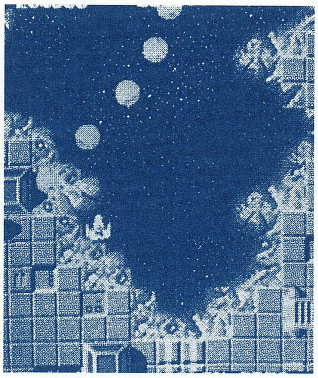
カプコン
1984年発売。8方向レバー、2ボタン。縦スクロールシーティング。自機P-38ライトニングを駆り。上下左右から次々と迫り来る日本軍戦闘機を撃滅する爽快シューティングゲーム。宙返りボタンで、規定回数の宙返りが可能（その間無敵）であり、それがこのゲームの戦略性を高めてもいた。



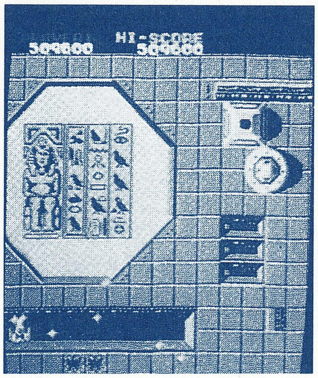
耶麻健助（以下耶）：どーもー。
茂木鱗太郎（以下茂）：早速だけど、このコーナーは何らかの共通点を持った2つのゲームに対して、互いの想いをぶつけ合おうというものだな。今回の対決は1942（以下42）VSスターフォース（以下S・F）でいってみようか。
耶：じゃ、こっちはS・Fね。いやぁ、このゲームは本当にいーですよ。あの金銀を基調にしたメタリックなデザインが、えらく格好いー。42の殆ど変化のない苔蒸したよーなグラフィックとは根本的な差がありますな。
茂：愚かな。あの巧みな中間色の使い方が理解出来んとは。それに、S・Fのグラフィックなんぞ42の味わい深さに比べたらただ真っ暗なだけだ。
耶：そりゃ、宇宙が舞台ですから。
茂：それに、42の富嶽を見よ。亜也虎を見よ。これほどまでに、圧倒的な存在感を持った敵が、かっていただろうか。S・Fは、ワシには軽く感じられてならんのだ。
耶：軽いったって、42の曲の軽さには、かないませんぜ。
茂：何をぬかすか。ドラムとホイッスルだけの、シンプルにして耳に残るフレーズ、そしてボス戦の曲は、不安と恐怖を見事に表現しておる。軽いというならS・Fのパワーアップ時の曲は、どーなるんじゃ。
耶：あれは、たいして強くなってないのに、えらく強くなった気にさせるって点で名曲なんですよ。それに、ボス戦の曲にしたって、「行くぞォォッ」って感じにさせるし。
茂：ボス戦に関しては、明らかにこっちが上だ。横に付いてた味方機が、ボスが出る直前に飛び去る演出なんぞ。いやが上にも緊張感が盛り上がろうってモンだ。



耶：そーゆー演出なら、こっちの象形文字のが上でしょう。象形文字を解読して初めて、最終目標であるゴーデスの隠れ場所が分かるんですからね。
茂：そんなん、普通の人間が会える訳ないではないか。
耶：確かにね。しかし、そのために攻略マニュアルがあるのです。30円という値段で、ラリオス5万点やジムダ8万点なんかも紹介してるというユーザーフレンドリーな態度が素晴らしいですな。



茂：しかし、一体どんな人間が、あの象形文字を読めるというのだ。42は、そんな演出など必要とせず、ただ純粋なシューティングを目指しているのだ。
耶：それは逆にいえば、42はあっさりしすぎともいえるのでは？インパクトあるのはタイトルだけって気がしますぜ。



茂：耶麻ちゃんは今、いいことを言った。このタイトルがまた素晴らしいではないか。シリーズ化もしやすいしな。それに比べてなんだ。S・Fは。

スターフォース

テーカン
1984年発売。8方向レバー、1ボタン。縦スクロールシューティング。自機ファイナルスターを操り、上下から次々と迫り来るゴーデス軍を殲滅させる痛快シューティングゲーム。象形文字の謎を解き、ゴーデスを探し出し、倒すと得られる100万点ボーナスが話題を呼んだ。



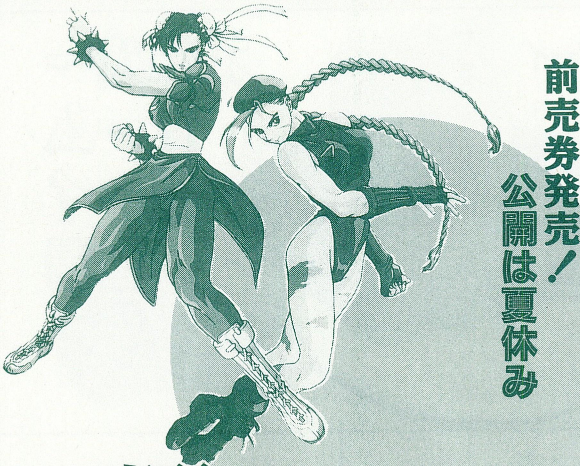
耶：スターウォーズみたいで覚えやすくて、いーじゃないすか。それにシリーズ化しやすいって言ったって、1941みたいの出しちゃ、続くもんも続かないよ。
茂：…いーのか、続編の話なんぞしても。S・Fの続編ねぇ。なんていったっけ名前。
耶：（やべぇ。やぶへびであった）いやいや、なんか知らんがくるくる回るだけしか、売りがない1941に比べたらファイナルスター○○○○のがはるかに…えーと、…はるかに…
茂：はるかに何だ？　何も言えまい。あんな前作の名前を汚しただけの腐れ続編ゲームと違って1941はだなぁ…うーむ…
耶：…もう、帰りましょうか。
茂：…うーむ。

読者参加だぜぃ

情報がめいっぱい



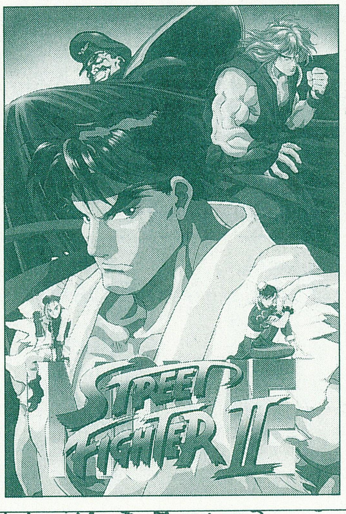
すくらんぶる情報局



劇場アニメ「スーパーストリートファイターII」前売券発売！ 公開は夏休み

MISS春麗MISSキャミィ大募集!!

＝公開記念イベント＝



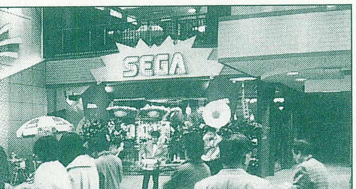
全国のゲームセンターで大ヒットを記録し、鮮烈なデビューを飾った「ストリートファイターII」。その後、ラインナップされた「スーパーストII」の16人のキャラクターを引き連れ、ついにアニメ映画「ストリートファイターII」となって登場する。

今夏の劇場公開に先駆けて、同映画の劇場前売り鑑賞券（キャラクターブック付き）を４月29日から全国で発売中。

なお、公開を記念して、スーパーストリートファイターIIの人気キャラクター、女性戦闘家・春麗とキャミィをイメージする「ＭＩＳＳ春麗&ＭＩＳＳキャミィ」を募集する。

〈応募先〉〒104 東京都中央区銀座3-2-17 東映㈱宣伝部 [ストII・MISS春麗（キャミイ）] 係

〈締切〉５月20日㈮消印有効



中国地区最大のハイテク・アミューズメント施設 広島GIGOオープン!!

セガ・エンタープライゼスは、第12回アジア競技大会が開催される広島に、店舗面積約710坪という中国地区最大規模の、都市向け大型ハイテク・アミューズメント施設広島GIGO（広島市中区）をオープンした。

店内は、世界最大級のクレーンゲーム「ドリームハウス」をはじめ、セガ直営店舗として、中国地区では初の大型レーシングシミュレーションゲーム「バーチャ・フォーミュラ」や、時速300キロのスピードが体感できるセガ最新レーシングマシン「デイトナUSA」、さらに世界初三次元リアルタイムCG格闘技ビデオゲーム「バーチャファイター」など最新鋭のアミューズメント・マシンが一堂に揃っている。

広島GIGOは、ビルの１階から４階で、各階ごとにテーマを決め、プライズ・体感、スポーツ&カーニバル、ビデオ、メダルゾーンの４つのゾーンから構成され、245台のマシーンが設置されている。

今回も大盛況！ CSG新作発表会

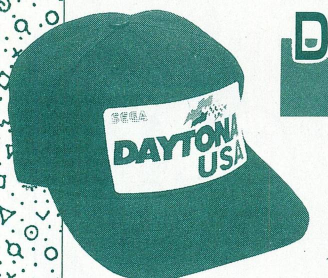
全国４会場のラストは、東京池袋



３月29、30日、第14回CSG（コンシューマ・ソフト・グループ）新作発表会が東京の池袋サンシャインシティで開催された。２日間の入場者数は9,984名。これから発売される新作ソフトが勢揃い。発売前にプレイをしたいユーザーが集合した。

これまで福岡、大阪、名古屋で開催されたが、どこも大盛況。大きな会場は、新作ゲームを一目見てみたいというユーザーでどこも埋めつくされ、人気ソフトの前には、30分待ちにもかかわらず、長蛇の列が作られていた。

中でも人気が高かったのは、やはり、餓狼伝説SPECIAL。SFCへの移植が、どの程度なのかということに、興味が集まった。



DAYTONA USAで全国規模のゲーム大会

自慢のドラテクを駆使してラップタイムを競おう!

全国約400カ所のセガ・ロケーションで

92年に発売された「バーチャレーシング」のCGをワンランクアップさせ話題を集めたSEGAの「DAYTONAUSA」。

今回は、トライアルキャンペーンとしてゲーム大会が開催される。ラップタイムを競うこの大会。

レースゲームファンは、今こそドライビングテクニックを披露する時だ。プレゼントもたくさん揃えてあるので、みんなでSEGAへ急ごう。

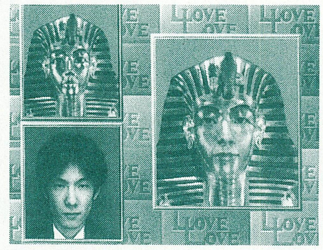
期　間：94年４月16日～５月15日（日）
開催場所：全国SEGAロケーションにて（約400店）
開催内容：
①DAYTONA USAを使ってラップタイムを競い合う。
②毎週参加者の中から抽選でDAYTONA USAオリジナルグッズが当たる。

九娯貿易は、松下電器産業と共同開発でアーケードゲーム「ラブ・ラブ　シミュレーション」を発売した。同機は大型コンピューターでなければ困難な画像処理をパソコンレベルで可能にした画期的なマシン。今までにないアミューズメントのジャンルを開拓した。

同ゲームは人物や動物、背景などとビデオカメラで取り込んだプレイヤー顔を三次元合成処理で画像化。これをプリントアウトして楽しむ。

プレイの仕方は簡単。一人またはカップルでシミュレートし、子供の顔がプリントアウトされるラブラブ・モードや、メニューから変身したい顔を選択、これとプレイヤーの顔を合体させる変身モード、行きたい場所とプレイヤーを一つにするトラベル・モード、動物やプレイヤーの画像を取り込む形態モードの４つのモードで遊べる。

ロケーションテストでは、圧倒的な人気を博し、休日には６万円を越える売り上げデータも出ている。ゲーム場だけでなくSCロケ、テーマパーク、遊園地など多方面で活躍が期待される。プレイ料金は一回、500円。



ゲーセンでモンタージュ遊び!

キミと彼女のコドモの顔を合成

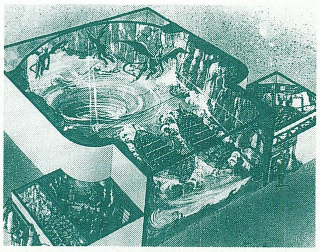
三井造船がテーマパーク向けシミュレーター販売!

三井造船では、従来の船舶、機械、プラント運転技術の豊富なノウハウを生かし、テーマパーク向け水中揺動型シミュレーター「アクアフォースII」とインタラクティブシミュレーター「マジカルエッグ」の２機種の販売を開始した。

アクアフォースIIは、従来のライドを直接振動させるシステムとは異なり、新たに開発した間接振動システムがさざ波から大波まで様々な揺れを発生。同システムに迫力ある映像と音響効果、水しぶきなど特殊効果を併せ、より臨場感溢れる演出を可能にした。

一方、「マジカルエッグ」は、宇宙や深海、古代そして未来など様々なテーマを元に、三次元CGによって繰り広げられる世界を自由に移動しながら、操作性、挑戦性、競技性の高いゲーム。最新技術バーチャルリアリティを駆使した体感型シミュレーターだ。

乗客の操作により、同じCGソフトでありながらチーム毎に、あるいは挑戦する毎に異なった体験が楽しめるため、アミューズメント施設の課題である高いリピーター需要が期待できる。


アクアフォースII展開図

スーパーゲームボーイ登場

ゲームボーイをスーファミで



94年６月中旬、任天堂が「スーパーゲームボーイ」（7,000円）を発売する。ゲームボーイのすべてのソフトがスーパーファミコンで楽しめてしまうというこのハード。日本だけではなく米国でも同時発売されることになった。

主な特徴は、画面に自分の好きな色を選んで着けられる配色機能。これは、ゲーム中でも変えられるので、長時間プレイする人には良い気分転換になるのでは?また、自分の好きな色が作れる「自作カラー」機能もついている。

ゲームセンターの迫力

重低音を体感

サバウーハースピーカーシステム

松下電器産業



ゲームや映画、音楽などテレビでは再現できない、迫力の重低音が手軽に体感できるサブウーハースピーカーシステムRP－WA２（23,500円）が松下電器産業から発売された。

同システムは、３DO・REALなどのゲーム機器と接続するだけで、家庭でもゲームセンターの迫力や臨場感が楽しめる。

また、レーザーディスクプレーヤーやビデオなどのAV機器とシステムアップすることで、重低音の効果音により、手軽なAVシアターが実現する。

価値ある移動遊園地模型

フジタヴァンテ

フジタは、「ファンフェア（移動遊園地）展」を今年10月末までの予定で、本社ビル内「フジタヴァンテ」で開催している。

同展は、ロンドンのおもちゃ模型を紹介する博物館の特別企画展だ。

移動式遊園地を再現した大型パノラマ模型（フェアグラウンド）を中心に、おもちゃ、模型の他、スキーゲレンデのパノラマ模型などを紹介する。

☎03－3402－1911（代）

UNOとセブンブリッジがドッキング

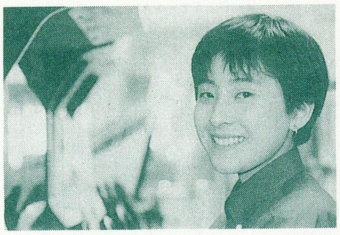
TOMYのUNO RUMMY UP新発売

〝たのしい遊びのクリエイター〟でおなじみの「トミー」がUNOとセブンブリッジをドッキングさせたゲーム、「UNO RUMMY UP」（2,800円）を発売した。

あまりピンとこない人も多いと思うが、内容は簡単。場に開けられたタイルに手持ちのタイルを付ける時、「同色の連続数字（ラン）」または、「色の異なる同じ数字（セット）」で最低３枚一組のグループを作っていくというやり方。UNOとセブンブリッジをドッキングさせたゲーム、「UNO RUMMY UP」（2,800円）を発売した。やすいだろう。

今月のGAL'S DATA

レコ大新人賞を狙う 大型演歌の星!



水田竜子(みずたりゅうこ)
サンミュージック/キングレコード

1977年1月4日生まれ。山羊座O型の17歳。
92年文化放送「スターは君だ」に出場、第18回グランドチャンピオンを受賞、93年NHKのど自慢グランドチャンピオン受賞。今年1月21日デビュー。「土佐のおんな節」で、レコード大賞新人賞を狙う。
ソフトボールを楽しみ、マリノスの伊原ファンだという彼女。身長165cmのスラリとした体、夢は大きい。
ジェム占いの街(日本物産)の占いによると、竜子クンは――結婚を夢見て、男性に対しては強い意志を持ち執着するタイプと。女の子の誰もが想い続ける王子様でも、あせりは禁物ですよ。

BATTLE TECH日米決戦開催!

個人戦・団体戦ともに白熱のバトルが展開される

4月9日(土)、東京・渋谷のドクター・ジーカンズ2Fバトルテックセンターで、アメリカと日本の最強チームによる、バトルテック日米決戦大会が行われた。
チーム戦では、7つのミッションを行って、先に4勝したほうが勝者となる。
個人戦ではフリーフォーオールとグランメリーという2種類のバトルロイヤルでの得点ポイントで勝者を決定する。
結果は、日米決戦団体戦では日本チームが勝利。個人戦では、コールサインHIDEKAZUこと重富英和さんが第一回ワールドチャンピオンの栄冠を勝ち取った。
また、「決戦」の後に行われた日米親善パーティーでは、「来年は、米国で日米決戦」で行われるなどの緊急発表もあった。

★★★★★★★★★★★★★★★★★

来年はアメリカでバトル!

続報!! X-MEN



全国ネットのアニメの次はCAPCOMでゲーム化進行中!

テレビ東京系で、全国ネットされている「X-MEN」、もう目にとまっていることだろう。
眼から熱光線を出したり、並外れた筋肉を持っていたり、天候を操ったり、あらゆる能力を持っているX-MEN。
彼らを操れればなあ、と思っている人も多いはず。そんな期待に応えてくれた。
カプコンは、「X-MEN」のアーケードゲームとSFC版ソフトを秋発売を目標に開発中。
ストII、ファイナルファイトを作り出したゲームエンジニアたちが制作しているというからかなり期待できる。カプコンは「今年の最重要商品」と力を入れており、秋の話題をさらうことは間違いない。
今からX-MENのことを詳しく知りたい人は、5月26日に発売される「アンキャニイ・X(エックス)メン」(小学館プロダクション刊)をじっくり読んで研究しよう。

GAME SOFT RANKING

(3/1～3/31)
協力/国分興業(台東区☎03-3839-9080)
シーガル山形店(山形市☎0236-33-9460)
順位は、協力各店舗1カ月間の売上本数を集計し、編集部でランクづけたものです。

SFC Best5 スーパーファミ

1	Jリーグスーパーサッカー
2	スーパーファミスタ3
3	真・女神転生II
4	実況パワフルプロ野球
5	テレビアニメ スラムダンク

FC Best5 ファミコン

1	ファイナルファンタジーI・II
2	ゼルダの伝説
3	―
4	―
5	―

PC Best5 PCエンジン

1	餓狼伝説2(アーケードカード専用)
2	モンスターメーカー 闇の竜騎士
3	風の伝説 ザナドゥ
4	エメラルドドラゴン
5	卒業 Graduation

MD Best5 メガドライブ

1	V.R.(バーチャレーシング)
2	ベアナックル3
3	ゲームのかんづめvol. 1
4	ゲームのかんづめvol. 2
5	V. V(ヴィファイヴ)

GB Best5 ゲームボーイ

1	スーパーマリオランド3 ワリオランド
2	スーパー桃太郎電鉄II
3	ONI・II鬼神の血族
4	ウェルカム なかよしパーク
5	クレヨンしんちゃん3

GG Best5 ゲームギア

1	エコー・ザ・ドルフィン
2	幽☆遊☆白書 滅びし者の逆襲
3	ソニックドリフト
4	―
5	―

Let It Beat Japan Best 10

週間ベストテン(3/28)

ALBUM・CD

1	STARTING OVER	中西圭三	6	水色	遊佐未森
2	INCLINATION	浜田麻里	7	歌姫	中森明菜
3	The 7th Blues	B'Z	8	First Question Award	cornelius
4	MOTHER	KIX・S	9	WORLD GROOVE	trf
5	Simple Thing	いしだ壱成	10	十七歳の地図	尾崎豊

SINGL・CD

1	IT'S ONLY LOVE	福山雅治	6	CROSS ROAD	Mr.Children
2	ア・ブラ・カダ・ブラ	米米CLUB	7	愛が生まれた日	藤谷美和子
3	TELL ME	hide	8	君だけを見ていた	To Be Continued
4	人魚	NOKKO	9	遥かな人へ	高橋真梨子
5	ただ泣きたくなるの	中山美穂	10	BLUE ROSE	工藤静香

データ提供・千葉テレビ放送のナマ番組/レット・イット・ビート・ジャパン(毎週金曜日19:00～19:45) 毎月第2週には本誌のあやしー快人M・アラブが出演。



東京都／PN：すかぽ〜



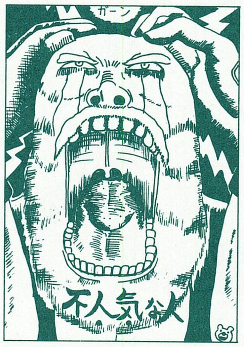
東京都／PN：飛鳥奈々緒



栃木県／PN：火涼明日香



神奈川県／PN：KAZU



静岡県／PN：トリプル烈風拳



岐阜県／PN：しろがねせいじ



神奈川県／PN：つきかげ



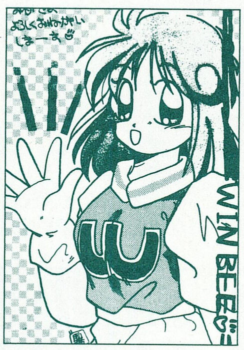
埼玉県／PN：NABE



埼玉県／PN：今井照明



三重県／PN：朧雅鷹



香川県／PN：昇天明星



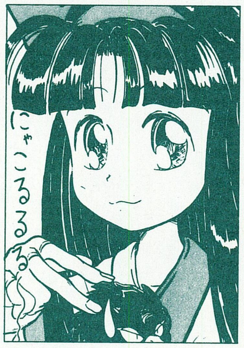
神奈川県／PN：霧雨亜也虎



愛知県／PN：らうるろうぐ



神奈川県／PN：くりはまみらい



群馬県／PN：大中国の野郎

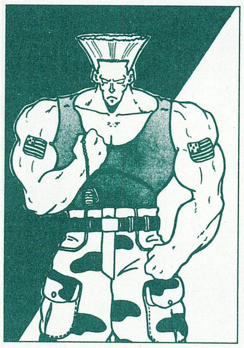


広島県／PN：平山直輝



新潟県／PN：鳶乃諒


兵庫県／PN：雀部雷


群馬県／PN：竜也



滋賀県／PN：布施宏照



和歌山県／PN：柴田太介



静岡県／PN：ガイジン



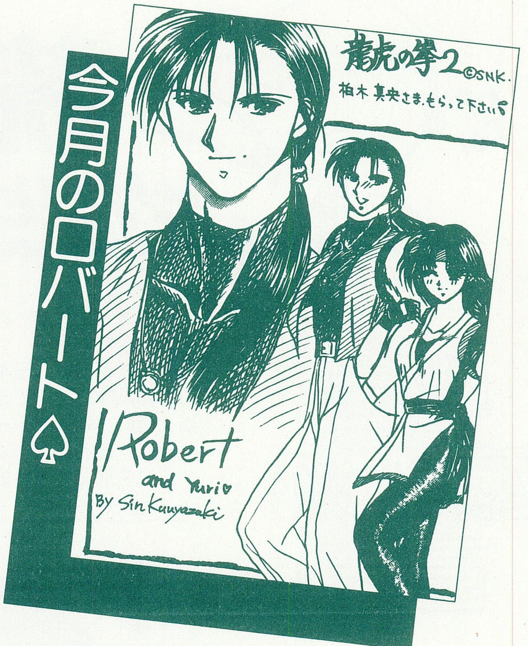
愛知県／PN：ゴートゥーヘル



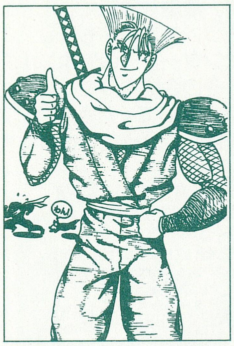
福岡県／PN：ひんもも初投稿



東京都／PN：楠原玲市



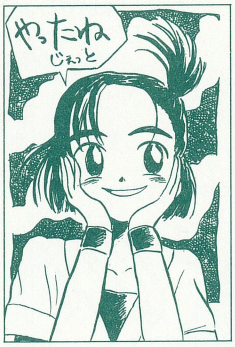
群馬県／PN：空谷月 真



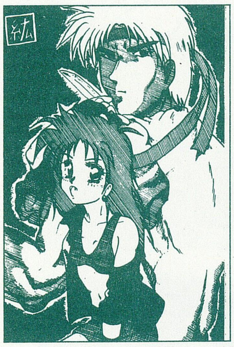
愛知県／PN：ドラゴンハウス



愛知県／PN：ライダーキック



埼玉県／PN：BBB



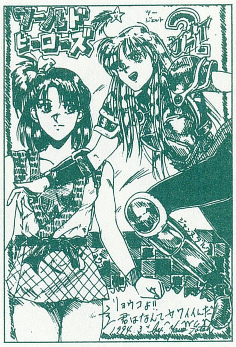
東京都／PN：樹紘和



三重県／PN：松乃屋新



東京都／PN：NARGA



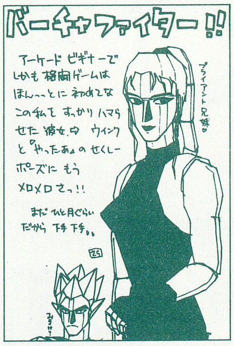
京都府／PN：はいぱぁナイト



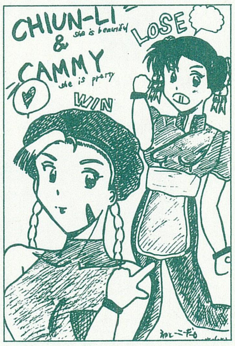
新潟県／PN：秀



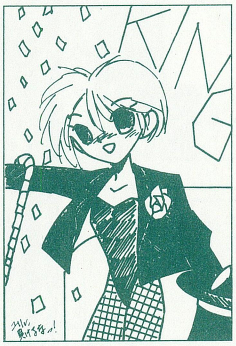
新潟県／朝倉亜憐



愛知県／PN：サラ・ブリリアント



静岡県／PN：ゑびどん

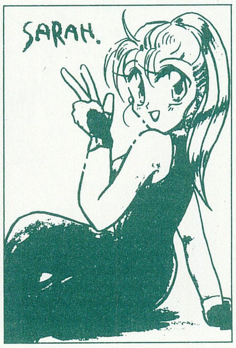


大阪府／PN：大月舞

長野県／PN：けっぴいくん



広島県／PN：綾原そば



まことに残念です！ お題目イラスト「今月のカルノフ」がコケて、突然、「今月の香織お姉さん」になってしまいました!! で、最終的にS本&マッディに「香織お姉さん」を選んでもらった（正確に言うと、彼らの乱入を招く結果に…）次第です。来月号の「ジャック」が超・心配です!!

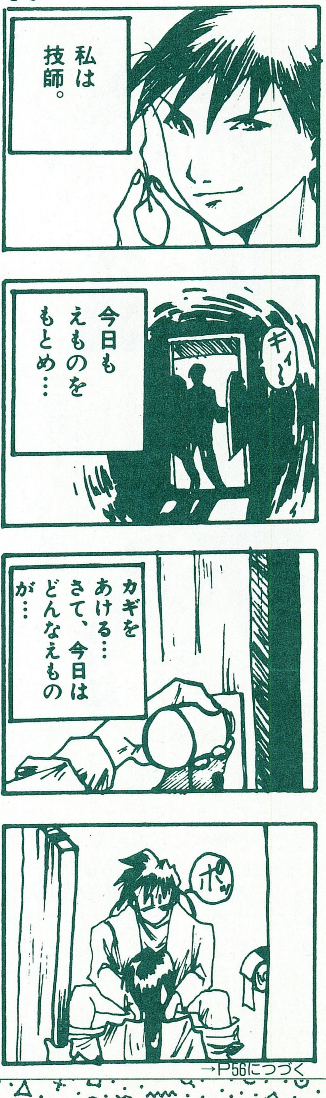
8月号お題目イラストは（今月の…だよ）、リュウ（X）、ジャンヌ（JET）、テムジン（龍虎2）だ！ 来なかったら、泣くぞ！

読者の英断
ヒゲ編と読者がつくるコーナー

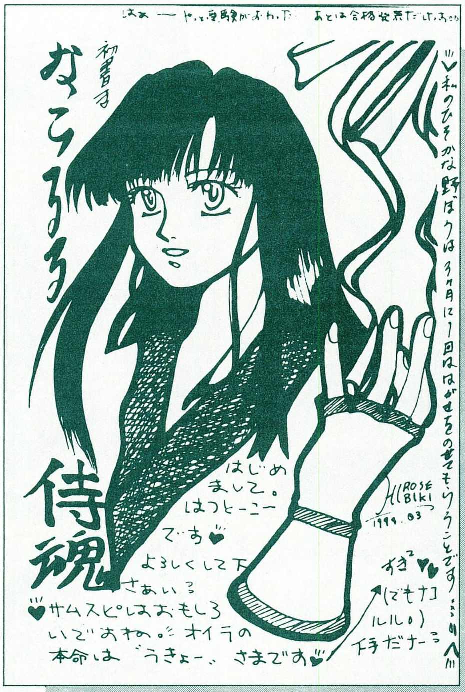
マッディ（以下M）：こんにちは！　マッディでーす。みなさん、お元気ですか？
S本（以下S）：S本っス！　とりあえず、生きてまっス!!
M：時に、新入学シーズンが終わって、読者のみなさまがたも新しい生活にもなれちゃった、って季節ですよね？　新しい友達もできて、一番楽しい時期ではないでしょうか？
S：うんっ？　ああ、いわゆる「五月病」の季節だよなぁ。
M：何で、そう暗い話題に行くんです？　世間さまは、明るい話題でいっぱいなのにぃ～っ！
S：う～ん、そうだよねぇ。気分的にも楽だし、気候もすごしやすいしね。最適な季節だね！
M：そうそう、外で遊ぶもよし、ゲームセンター行くのもよし！　でも、その合間をみて、「読者の英断」に投稿してくださいね！
S：それが言いたかったワケね!!

戦士魔夢トンの冒険

1.　byでーすけ



→P56につづく



佐賀県／PN：広瀬響
S：なに！　野望となっ!?
M：「野望のお座敷」を復活させましょう！



愛知県／PN：ジャンタロー
S：餓狼SPのCPUテリーってさぁ、…
M：マジで、大★鹿ですよねぇ



香川県／PN：ヒロミ
M：私は、ロバートのほうが好きです



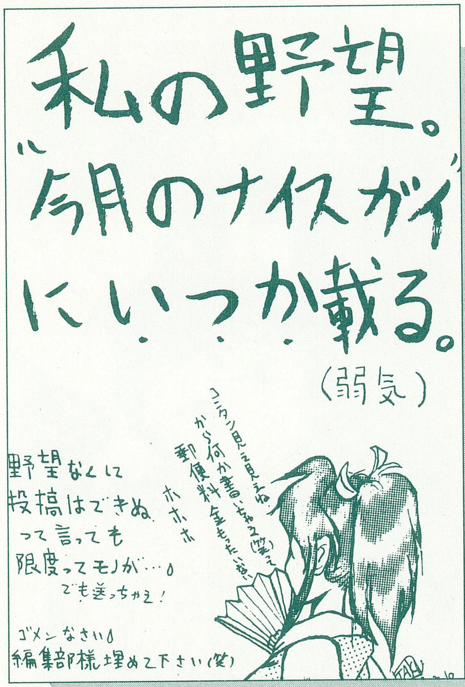
神奈川県／PN：冒険野郎マクガイバー
M：ターボは苦手です



埼玉県／PN：ひろみ
S：「うち」ってことは、ネオジィー？



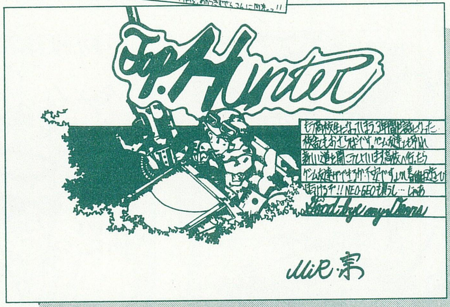
宮城県／PN：ごとーちゃん
M：きっと、バン●レストがいつか…



福岡県／PN：滋場たくひこ
S：こ、ここにも野望が……。「野望のお座敷」復活かぁ〜っ！
M：というワケで、「野望のお座敷」におてまみちょうだい!!



東京都／PN：極楽鳥
S：今月は「キング」ネタが多いなぁ
M：カッコいいじゃないですか！



奈良県／PN：MIRSA・宗



茨城県／PN：しだまる
S：飛燕疾風脚で楽勝!!



岐阜県／PN：IRISU・T



茨城県／PN：らめみ
S：なに泣いているんだよ、マッディ？
M：うううううううっ、うれしくて…。



鹿児島県／PN：PACHI^{2}8

ゲーム遊に、イラストや手紙を出すと、どのくらいで載るようになるのですか？　それから、こんなに投稿してるのに載らないのはなぜ？
山形県／PN：キャミィ大好き
S：送られてきて、早くて2か月後くらいかなぁ
M：載らないのは、運が悪いと思って、許してください。
S：今、載ってるから、よしとしてくだされ。

愛の御言葉コーナー

編集部からひとつの「ことば」を提示し、メーカーの方にその「ことば」を使った短いフリートークをしていただくという、「愛の御言葉」コーナー。

今月の御言葉、お題目は「さんせい」です。「さんせい」というと、今問題になっている「酸性雨」とくるかなと思えば、意外にも(ある意味では失礼だが…)「三省」という言葉を使う方が多かったようで…。

この言葉がポンポン出るとは、う〜ん恐れ多い!!

さて、来月のお題目は「きこう」です。超・期待大ですね！

今月も原稿を書いていただいたメーカーのみなさま、誠にありがとうございました。

それから、読者のみなさんからもお題目を広く募りたいと思います。よろしくお願いします。

日本ファルコム　中原

三省。毎日三たび反省するという意味だけれども、最近は、全く反省しなかったり、反省はするけど、それが活かされていない人が増えているような気がします。自分も含めて、今の人たちは十省ぐらい必要ではと思う今日この頃です。

おっしゃるとおりです。私もこの意見に賛成(うっ、うまい)！(かさ)

Ya！魔王

我輩は、大学生の頃クラブ連合の幹事だったが、一番しんどいのが年間計画だった。金の計画ではなかなか結論が出ず、困った時はビニールの破った本を渡し、アッと言う間に賛成多数で、これが本当の「予算成立」(?)てなもんや三度笠。

今回もキツイようで…

日本テレネット　鈴木

幾度となくこのコーナーの「お題目」を見てきたが、これ程ためになった言葉はない。「三省」とは、何度となく反省すること「我、日に我身を三省す」う一ん良い言葉だ。私のこれからのモットーにしよう！皆さんも如何です？

いやー、今回は私もすごく反省しています。(題目間違えたかさ)

小学館プロダクション　アライ

私は小学生の頃から“ルパン三世”ファンだった。数年前、家で弟が、ファミコンのルパン三世をやっているのを見て、当然の如く非常に興味を魅かれた。が、弟と仲が悪かった私は、ついぞ「私にもやらせて」と言えなかった…。

ファミコンのルパン三世とは…、あのゲームですか？

データイースト　斎藤

彼の言葉はあまりに意味がなく、我々の脳細胞を混乱に落とし込む。ある時は頭脳明晰な者を、またある時は罪のない街角の掃除人を…。言葉は危険な媚薬。もう彼も2児の父親だ、そっとしておこう。どうだね？賛成の反対なのだ。

「賛成の反対なのだ」と言えばバカボンパパ！

パニオニア　小川

試聴室で今まで何やってたんだ！と部長のお叱り。バーチャル2の有里に入れこみ、3D MUSEUMのRSSサウンドでトリップし、トライアッドで指にタコつくったオレ。ウーン罪な奴レーザーアクティブ！今日もまた三省。

返事がこないのではとヒヤヒヤでしたよ、本当！(かさ)

6月号テーマ「初恋」

小学5年生の時、転校生がやってきた。その女の子は初対面の癖にみんなに明るく話しかけていた。僕も始めは戸惑ったけど、その明るい女の子といると楽しくて好きになった。それが初恋だ。

東京都／Y・S

げーっ！　このままでは、ホントのホントになくなってしまいまする～ぅ！がんばって投稿してくれー！　必ず載るぞ!!

8月号テーマ「試験」です



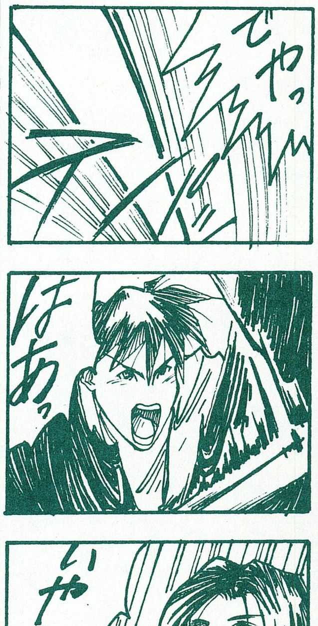
高知県／PN：西野香
M：Sさんがもらってくれます！



北海道／PN：森木央
S：L&Wは、結局END見られなかった
M：あの雰囲気は大好きです

戦士　魔夢トンの冒険

2.　byでーすけ

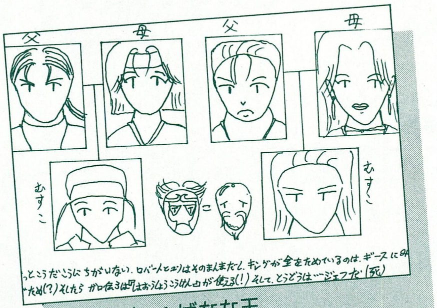




東京都／PN：たつみや楼
S：知人に、サラそっくりさんがいます（関係ないが）



北海道／PN：わけわからん



兵庫県／PN：ばなな玉
S：言いたいこと、何となくわかるよ！



新潟県／PN：成田潟平



大阪府／PN：新月刀



滋賀県／PN：舞千たくや
M：黒覇王丸と紫ナコルルの組み合わせのようですが…

遊び人金さんが
庶民のお悩み引き受け

ワープロで原稿をうっていましたが、どうしても「レモン」が、漢字に変換できません。締切りがせまっているのに、どうしたらよいものでしょうか？

東京都／PN：編集者Y

レモンを漢字に変換してぇだとー？　おめぇさん、そいつは無理ってもんだ。おれっち愛用の安物ワープロでもだめってんだから、ダ・メ！　レモンはレモン以外のなにものでもねぇぜなー。

UFOは本当にいるの？

わかばやし　とおる　7歳

UFOけぇ………。おれっちもみたことねーんでよくわかんねぇけど、いるんでねぇのか。これは、かわらばんやでしいれたネタなんだけどよ、なんでも富士のすそのじゃ、毎日決まった時間に飛んでるって話だぜ！

近頃、うちのベランダに野良猫が住み始めてしまいました（元はといえばエサを与えた私がバカだったんです）。飼う気は無いのですが、野良猫のほうがわたしにすっかりなついてしまいました。私はどうしたらいいでしょう？

千葉県　PN：メッセ幕張

メッセ幕張とやら、おぬし野良猫にエサをあげるなんたぁー、なかなかよいやつよのう。しかし、飼う気がねんじゃーなぁ、せっかくなついている野良猫もかわいそうってもんよ。

だが、この金さんがそんな悩みをいっぱつで解決するようなよい案が浮かんだので教えてやるぜぇ。

おめぇさんちのベランダにいる猫は野良猫だ。てぇことはよー、住むとこは猫次第ってわけよ。ようは、飼ってるってわけじゃなく猫が寝にきてるだけって思えば、いいじゃねぇか！

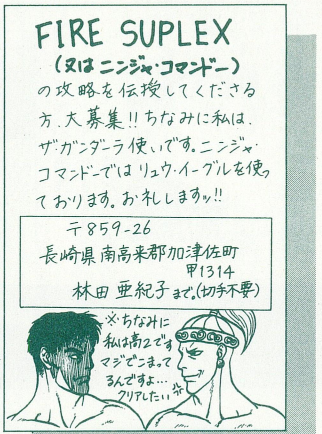


今月の4コマ・マスター

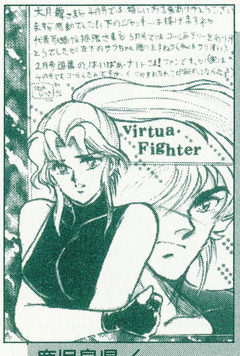
大阪府／PN：ピンクのT.ホーク
M：アブナいネタですね



長野県／PN：ヒロヒコ
S：覇王丸らしい…とは、いったい？
M：意味深長ですね!!



長崎県／林田亜紀子
S：何と、女子高生！
M：教えてあげてね!!



鹿児島県／PN：城弥広己

新潟県／PN：くろこ



京都府／PN：花路歩無
M：はあ、よろしく！
S：よろしくされましょう！



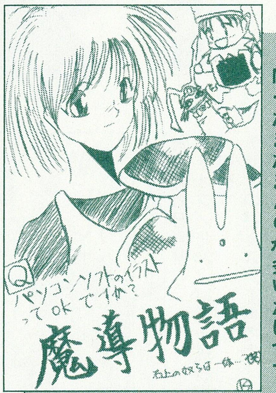
神奈川県／PN：瑞村春姉
M：よい出会い方ではないですか！
S：う、うらやましいの一言!!



東京都／PN：お面屋イズナ子
S：さあ、投稿しませう！
M：一応、これがPNですよね!?



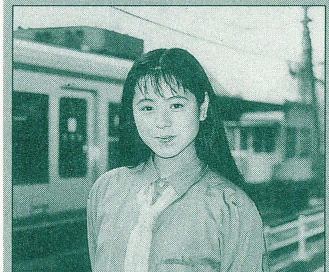
新潟県／PN：KTYK
S：何でもOKだよ～ん
M：たまたまAGが多いだけです



愛知県／PN：花井宏和



今月の杉本理恵っちゃ～ん



お休みの日の理恵は……

まだ5月か。私が地元大阪の友達と遊べるようになるには、まだ、2カ月ある。7月が来て夏休みになったら、また、大阪の中学時代の友達と遊ぶんだ。

また。

そう、「また」なの。

私は友達の春休み（私は大学に行っていないから、仕事がない時はひたすら暇なのよ）に合わせても、ものスゴく久しぶりに里帰りしていた。

里帰りする前に電話で友達と、中学に顔だそうとか、映画見に行こうとか、いろいろ約束していたのに、いざ帰ってみるとその子は家の階段から落ちて、捻挫して家から出られないなんて言う。

むっ、せっかく中学時代の恩師に会えると思ったのに。

その子の寂しい春休みを同情しつつ、私は他の子と遊んでもらったのだ。移動はもっぱら友達の車で、アイスホッケーに行ったり、友達の家におじゃましたり。

アイススケートは中学時代に授業の一環で一度行ったきり。今回は友達に教わりながら、2周ほど手すり磨きをしたら滑れるようになった。滑れるようになると気持ちよいね。

でも、あんまりよい気になっていると、私のように前にビターンとこけてしまうけど。普通の人は後ろにこけるので、みんなに笑われた私。

そんな訳で春は楽しかった。また、夏に遊ぶ約束をしているので、夏休みが待ち遠しい。

とりあえず、友達には勉強頑張ってもらって、私は仕事頑張って、早くこいこい夏休み。

あっ、でも東京帰ってから、電話で友達が事故ったって聞いたから心配。身体はピンピンしているらしいけど。

みんなも気をつけてネ。



〒352埼玉県新座市畑中1-9-39大日向様方 藤瀬蒼樹まで



〒480-02愛知県西春日井郡豊山町豊場字志水146-3 1004 柳迫重成まで



〒760香川県高松市松縄町543-5細川方「G3」係りまで



〒985宮城県多賀城市新田字中259-7 佐藤幸恵まで



〒324栃木県大田原市浅香4-3578-489 深沢弥生まで

はがきでメンバー募集

当コーナーでは、メンバー募集以外に、サークル活動や同人活動の近況報告なども扱っていくつもりです。みなさんこぞって応募しください。



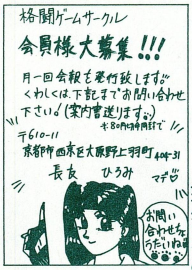
〒241神奈川県横浜市旭区白根1-21-18 斎藤理恵まで



〒800-01福岡県北九州市門司区吉志1219-1 大川明子



〒981宮城県仙台市青葉区桜ケ丘1-18-33 須藤幸恵まで



〒610-11京都府西京区大原野上羽町404-31 長友ひろみ

戦士魔夢トンの冒険 3.

byでーすけ



今月はここまで

The うちの本

同人誌の応募に必要なものは、見本誌とデータ（連絡先・値段・送料・サイズ・ページ数・仕様・15文字×2行程度のPR文）。掲載期限も忘れずにデータに入れてください。2冊以上送る場合は、優先順位も書いてください。原則的に、掲載は1人1冊です。

別紙データのないものについては、記載できませんのでご了承ください。



メガフレアまであと5秒! A5オフ/P56/350円+270円切手 ギャグ、シリアス、ほのぼのありのFFV本。おまけつきます

〒409-01山梨県上野原町松留454-5戸田方 FF係り



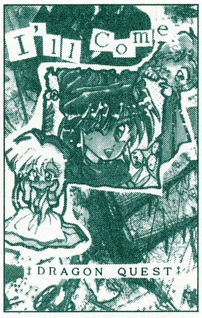
AGAIN! A5オフ/P44/300円+送料190円切手 娯楽重視のFFI～V本です。ぜひ読んでみて下さい。

〒444愛知県岡崎市福岡町字北御坊山10-2-503 成瀬恵子



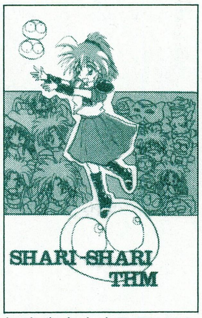
あっぱれ兄貴!! A5オフ/P36/300円+送料270円（切手） テリーのバースデー本です。

〒047北海道小樽市松ヶ枝2-5-11 山崎ゆみこ



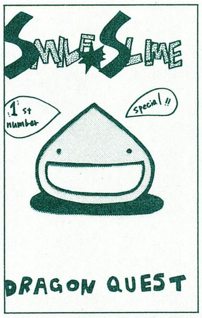
I'll Come A5オフ/P52/500円無記名小為替+270円切手 DQI～Vのカップル中心本。フローラもビアンカもいます。

〒409-01山梨県北都留郡上野原町2278-8 石原亜由美



SHARI-SHARITHM A5オフ/P52/600円無記名小為替+送料190円切手 ぷよぷよONLY本です。ぷよぷよを100倍楽しめます。

〒768香川県観音寺市中央町甲1118 大倉麻記子



SMILE OF SLIME A5オフ/P60/400円+270円切手 DQ本。けっこう中身はバラエティでストマンも1本入り。

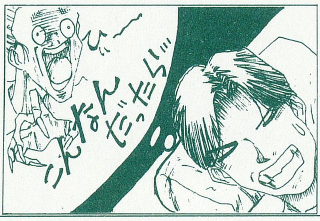
〒023-17岩手県江刺市伊手字久保33 和川知子

私は幽霊を見た!!

私はそれまで幽霊を、女性週刊誌の記事以上に、信用していなかった。
「見るか触るかしないと信じない！」と強情に言い張っていたのだ。だって、普通信じねえよ?でも、ついに私はある体験の後から、幽霊を信じなければウソつき君になってしまう、困った立場に追い込まれた。
下にその、「あの旅館の一夜」のレポートを書いてみた。ちなみに、決してやらしいことじゃない。勘違いしないよーに。下ネタはイラストのでーすけ専門だ。
「旅館の人の話によると、その旅館はとても歴史が古い建物だとかで、さんざん自慢されてしまいましたが、私に言わせれば古いんじゃなくて『ボロい』。一応説明すると、まず、台風の一吹きでどこまで飛んで行くかわからない恐怖が心地よい。多分冥王星までは軽いでしょう。今こんなの建てようとしたら、絶対に消防法に引っかかる（マジ）。
そして、なんたって一番怖いのが、部屋の出入口のところで演奏されるオーケストラ。「ミシッ、ミシシッ、ギシッ」
とってもモダンな音が、あなたを恐怖の世界に誘います。
これだけそろって料理は普通（！）。どうです、行きたくなったでしょう。しかもそれだけじゃないんですね。なんとサービスで恐怖体験まで付いてくる。なあんて豪華♡



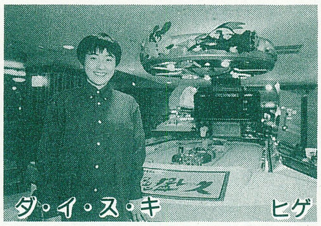
幸運にも被害にあった人がこの文章を書いていますので、話を聞いてみましょう。かっこ内は、匿名希望の被害者、Y・Uさんの体験談です。（ちなみに、本人のプライバシー保護のため、音声は変えてあります。）
『ええ、あれはもう深夜のことでしたよ。突然耳なりがしだしたんですよ。なんだなんだ、って思ってよく聞いたみたら、それが実は太鼓の音みたいで……え!?　太鼓?と思ったんですが、すでに身体が動かなくて……
それでしばらくしたら、ふすまが開いたんです。ええ、和式の部屋でしたから、廊下に出るドアの内側にふすまがあるんですよ
で、旅館の人かと思ったんですね。今考えるとそんなわけないんですけど、とにかくその時は余裕がないんですよ。
部屋に入ってきた人はいきなり、私の足具を掴みましたね。そして、布団、（布団から）引きずりだそうとするんですよ。私はとにかく怖くなっちゃって、身体に力を入れてなんとか抵抗しようとしたんです。目を開けようかとも思ったんですが、もし目の前で老婆がニヤッとか笑ったら……って考えちゃって、怖くて怖くて開けられませんでしたよ。
どれだけたったかわからなかったけど、しばらくしたら、意識がなくなりました。気付いたら……朝になってたんですよ。
私、夢かな、と思ってふと足首を見ました。驚きましたよ。…（沈黙）…そこには、赤〜い、掴まれたような痕が残っていたんです』（いじょう、いながわじゅんじちょう）
どうです?素晴らしい宿でしょ?皆さん一度行ってみて下さい。私に二度と行きません……怖かったよぉぉぉ！」
以上は真実だ。だから旅館の名前は明かせない。京都、とだけ言っておこう。みんなも京都のボリー旅館には気を付けろ！ちなみに、その出来事に怒った私は、旅館の部屋にあった灰皿を盗んで帳尻を合わせたのだった。



投稿要項←しっかり読んでくりょ〜！

ゲーム遊編集部の住所・電話番号が変わりました。新住所は、
〒112 東京都文京区水道2-13-2
前田ビル203
TEL 03-5978-3351
FAX 03-5978-3352
すくらんぶる情報局へのおたより、投稿イラストは新住所へお送りください。
＊イラストの投稿はアンケート封筒の裏か、はがき（はがきサイズの上質紙）に描いてください。
複数のまとめ送りもOKですが、掲載は一人一点が原則です。また、まとめ送りをする際は、それぞれの作品に住所氏名・宛先コーナーを明記してください。
＊文章投稿はえんぴつでもけっこうですが、イラスト投稿の場合、えんぴつ・ボールペンは絶対に使用しないでください。ロットリングでもミリペンでもマジックペンでも、とにかく黒色のペンで描いてください。お願い…。
＊引き続き、カラーイラスト投稿コーナー「カラーDEイラスト」への投稿を募集します。また、4コマまんがコーナー「4コマまんが・マスター」への投稿も募集します。テーマは自由、大きさはハガキサイズ程度とします。
＊「ゲーム遊」では、読者の皆様に新コーナーのアイディアを募集したいと思います。カラーイラストコーナーなど、読者の方々とコミュニケーションのはかれるコーナーをつくりたいと常々思っております。

編集後記 EDITORS FREE TALK


ダ・イ・ス・キ　ヒゲ

創刊１周年も無事通過ゲームユウもいよいよ２年目に突入だ。
創刊した１年前と比べると、ゲームの本もかなり増え、ハードも３DOやサターンをはじめとして、色々出るし、さて、さて、そのなかで、なにが走るか。　Mrx

先日、「コーマ（昏睡）」という題名の医学サスペンス小説を読みました。たいして恐い描写はないのですが、身体のそこかしこがイタくなってきて…。スプラッタものよりも、ず〜っとコワい感じがする。　（暗示に弱いマッディ）

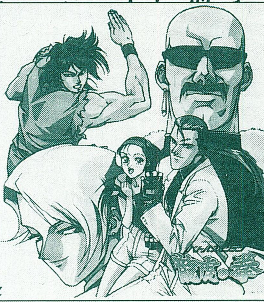
読者の女性の方から、先日「ティルス」人形をいただきました。超・うれしくて、さっそく我がスピーカーの「ソニック」人形と一緒にならべました。どーも、ありがとうございました。大切にします。　（超・うれしくい、S本）

PN：森本そよぎさんの質問に、S本に変わってこのかさが答えさせてもらうと、イラストだったらなんでいいぞ。パソゲーもアニメだってOKだ。だから、卒業の中本、プリミネのミズノももちろん大歓迎さ。　（かさかさ）

とうとうワープロが壊れてしまった。中古品なのでしょうがないけど…。壊れたのが明け方だったので、始発で家に戻り、もう一つのワープロを会社まで運んできた。すごく重かったので眠気もすっかり覚めてしまった。　（スヨシ）

花より団子、食い気より飲悦。週末は、梅が丘で“のんべい”の花見で盛り上がってたハズなのに、カラダの方が、仕事にのされてダンゴになってしまってしまった。反省点はいっぱいだ。相変わらず、色気のない私である。　（チズ）

LD・LASERDISK・LD・LASERDISK・LD・LASERDISK



バトルスピリッツ 龍虎の拳

カラー／54分／1枚物／6,800円／4月21日発売／キングレコード

アーケードのゲーム・シーンをリードする同ゲームをアニメのLDで登場。「餓狼伝説」同様ハードなバトルアクションが展開するゲームファン、アニメファンにもおススメの一作。

ニューヨーク。空手道場を経営するリョウ・サカザキは拳法の達人でありながら経営の方はまるでダメ。今日もバイトの便利屋。

ところが、偶然男がガンで撃たれたところを大金持ちの御曹司ロバート・ガルシアと共に目撃し、二人は追われる身となる。

巨大な宝石「シリウスの瞳」を狙う暗黒街の大物、Mr. BIGが差し向ける死客をかわす二人。だが、リョウの妹ユリが誘拐されてしまう。

「シリウスの瞳」など知ったこっちゃない二人だったが、それではすまなくなってきた。

やっとの思いで宝石を見つけ出し、Mr. BIGのアジトに乗り込む。ハラキリ警部藤堂も巻き込んだ大バトルが繰り広げられる。

CINEMA・MOVIE

フィラデルフィア
エイズ、それは今のアメリカ

SONY PICTURES配給／公開中

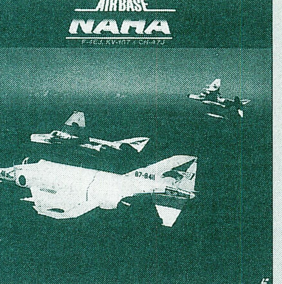
「羊たちの午後」のアカデミー賞監督ジョナサン・デミ最新作。ハリウッドが初めてエイズを真正面から描き、全米を衝撃の感動で揺るがす。製作当初から、かつてないスケールの大きさと豪華なスタッフ、キャストで話題を独占。



サウンド・トラックにはブルース・スプリングスティーンの主題歌をはじめ多彩なアーティストが参加。なかでもクライマックスシーンではマリア・カラスのオペラが絶妙な効果を上げている。

弁護士アンドリュー（トム・ハンクス）は、一流法律事務所のエリート。社運のかかった大仕事を任されるようになった彼だが、そのバラ色の未来が突然暗転した。エイズと宣告されたのだ。

会社側はベケットを、突然解雇した。不当な差別を理由に、彼は訴訟を決意した。しかし、ベケットの闘いに手を貸そうという弁護士は誰一人いなかった。仕方なく以前、敵同士として渡り合ったことのあるやり手弁護士ジョー・ミラー（デンゼル・ワシントン）を訪ねるが、彼もエイズには抜きがたい恐怖の持ち主だった。



AIR BASE NAHA
（航空自衛隊那覇基地）

カラー／ステレオ／HiFi／60分／1枚 物／5,800円／4月27日／東芝EMI

航空基地内の様子と自衛隊の姿を通して基地の実像に迫る。ひと味違う航空ビデオとして、航空機ファンから圧倒的支持を得た「AIR BASE SERIES」第3弾。

今回、那覇基地から紹介する機種は、防空任務にあたる第302飛行隊の要撃戦闘機F－4EJ「ファントムⅡ」およびF－4EJ改「スーパーファントム」、救難隊救難ヘリコプターKV－107と捜索救難機MU－2S、ヘリコプター空輸隊の輸送ヘリコプターCH－47J「チヌーク」を収録。

海上に脱出したパイロットを救出する海上救難訓練を想定。延べ4台のカメラが多角的にフル収録。救難員によるパラシュート降下訓練にも成功。

また、第302部隊による矢じり型の曳航標的を機首のバルカン砲で射撃する訓練や、第17高射隊による地対空ミサイル・ナイキJのサンダーバード訓練も収録。さらに未公開だったナイキJの地下サイロや操作パネルをも収録。

CINEMA・MOVIE

幽☆遊☆白書
幽助(オレ)より強い敵(ヤツ)がいた!

東宝配給／公開中

幽☆遊☆はコミック単行本15巻、各巻200万部、延べ3,000万部と驚異的な売り上げを打ちたてた大人気シリーズ。テレビアニメ放映をはじめ、ゲームソフトにまでおよぶベストセラー作品。

原作者の監修のもとに作られたオリジナルにより、新たなストーリー設定、新登場の敵キャラクターがスケールアップされた大画面で展開する。総セル画数7万枚の本格的映画化は圧巻。



不良中学生、浦飯幽助は交通事故で死亡、幽霊と化した幽助だが、閻魔大王により生き返らされ、霊界探偵として働くことになった。

ケンカ友達の桑原、助手のぼたん、さらに幽助に魅かれて仲間になった妖怪の飛影と蔵馬。

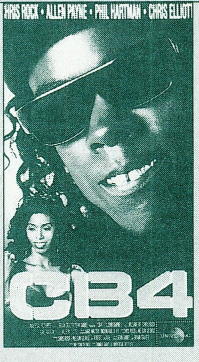
霊界にかつてない異変が起こりつつある。霊界自体が水没しかかっているのだ。冥界を操る邪雲は人間界の征服を目論んだが、霊界との死闘の末、遥か闇宇宙に幽閉された。あの邪雲が帰ってくる。

霊界と人間界の平和を守るため、彼らの闘いは始まった。

（画）冨樫義博／集英社、フジテレビ、スタジオぴえろ

VIDEO・VIDEO・VIDEO・VIDEO

CB4
クリス・ロックの痛快ラップ・コメディ



カラー／88分／劇場未公開、TV未放映／13,733円(税込)／5月1日発売／CIC・ビクタービデオ

ローキッシュの住人アルバート（クルス・ロック）は、単調な生活から何とか抜け出したいと常々考えていた。そこで、仲間のリップとオーティスを誘って、ラップ・グループ結成を思いつく。危険な男ガスト（チャーリー・マーフィ）の経営する街のクラブで演奏させてもらおうと、3人は交渉に行くが、彼の逆鱗にふれてしまう。

翌日、アルバートが謝りに行くと店では麻薬が扱われていた。彼が入ると同時に警察が踏み込み、ガストをはじめ全員逮捕されてしまった。ガストはアルバートが警察に自分を売ったと思い込んだ。

3人はついに〝ストリート・ギャング・ラップグループ〟CB4としてデビューする。またたく間にスターの頂点に上りつめた彼ら。

一方、刑務所ではガストが人気絶頂の彼らに逆上。しかも、アルバートは勝手にMCガストと名乗っていたのだ。怒りでついに、脱獄してしまう。まずはCD4をぶちのめすことだった…。

CINEMA・MOVIE

織部金次郎 2
風がなくとも心は揺れる

東映配給／5月中旬公開

プロゴルファー歴17年。未だかつて一勝もできない金次郎こと織金が予選会を通過し、トーナメント出場を果たす。

しかし、長年の無理で傷めてしまった腰が悪化。とうとう試合中に倒れてしまい、無念の松葉杖生活を強いられる。



そこに訪れたのが、これまた40年未勝利のシニアプロ勝又。今年こそは優勝を、と師と仰ぐレッスン名人織金に指導を懇願する。織金は自らの体も顧みず、勝又に厳しい特訓を施すのだった。

原作・武田鉄也、画・高井研一郎の名コンビで贈る連載コミックの映画化第2弾。今回は武田鉄也の記念すべき監督デビュー作品。

励まし、友情、闘志、いろいろな人間模様が、武田鉄也ならではの心暖まるタッチで存分に伝わる感動のヒューマン・ラブコメディ。

共演は織金に想いをよせるヒロイン桜子役に財前直見、スナック"バーディ"店長に阿部寛。織金に想いを寄せる気の良いオカマ新三朗に平田満など個性派俳優揃いで封切りが楽しみ。また、中島常幸プロが友情出演している。

CINEMA・MOVIE

ペリカン文書
殺人の標的はまさしく私

ワーナー・ブラザーズ映画配給／公開中

米、ワシントンDC。一夜にして最高裁判官二人が惨殺される事件が起きた。死体以外事件の手掛かりはなく、その鮮やかな手口はプロの暗殺者を示唆していた。

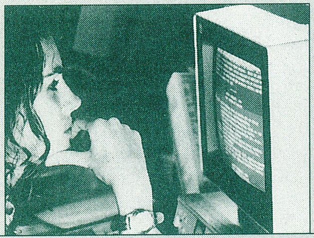
一方、ニューオリンズの法学部に学ぶダービー・ショウ（ジュリア・ロバーツ）は、捜査の見落としが気になり研究室にこもり、この殺人に関する仮説を立ててみた。

意外な事実、それは国家が関わっている隠蔽工作であったのだ。

ダービーのゼミの教授キャラハン（サム・シェパード）が殺され、彼の友人、FBI法律顧問ギャビンが、そして、暗殺者と思われる男が殺されていった。巨大組織を相手にダービーは無事戻ることができるのか!?

原作は「法律事務所」のJ.グリシャム、監督・製作・脚本は、現実社会に即したサスペンスに定評があるアラン・Jパクラが、質の高い恐怖とスリルを生み出した。

動員千人以上のエキストラをステディカムを駆使し、3ブロックをワンカットで追い続けるショットは映画ならではの快感。



CINEMA・MOVIE

愛と精霊の家
家族とは？国家とは!?

松竹富士配給／5月中旬公開

クララ（メリル・ストリーブ）がエステバン（ジェレミー・アイアンズ）を初めて見たのは、'28年のこと。

クララの姉ローザとの結婚を夢見、金鉱で働く貧しい彼にクララは愛を確信していった。

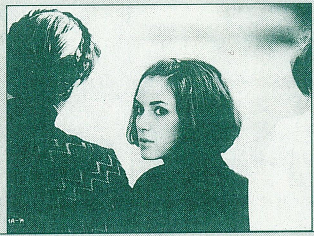
一方、クララには不思議な超能力があり、これが周囲に知れ、屋敷には助言を求め詰めかけて来た。

そんな中、ローザは政治の世界に入ろうとする父の身代わりとなって毒殺される。

姉の死を予知しながら命を救えなかったクララは、悲しみと罪の意識から、もう二度と口をきかぬことを決心し、空想に彩られた自分だけの世界に没入していった…。

ラテン・アメリカを代表する作家の一人、イザベル・アジェンデのベストセラーを映画化。カンヌを二度制覇、さらにオスカー受賞のビレ・アウグスト監督作品。

70年代、チリ、軍事クーデターによって倒された大統領の姪、アジェンデは、ジャーナリズムの第一線で権力の凄じさを目のあたりにした。この体験がみごとに映像化されている。



CINEMA・MOVIE

蜘蛛女
大胆不適！タフで不道徳

日本ヘラルド配給／5月公開

映画史上における最も危険な女、究極の悪女が誕生した。

血まみれのモナ（レナ・リオン）が車のバックシートからジャック（ゲイリー・オールドマン）の首を締めつけるシーン。

ピーター・メダックのかつてないカメラワークとアクション・アドベンチャーの描ける女性脚本家、ヘラリー・ヘンキンが超暴力的かつ斬新な愛と欲望の迷路を演出。

想像を絶する巧妙なストーリー・テリングとパワフルな演技が全米各紙で絶賛された第1級のセクシー・バイオレンスが完成した。

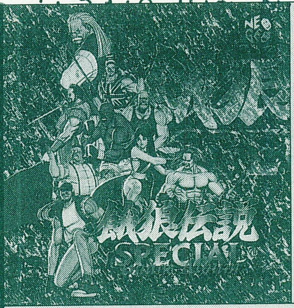
年収5万6000ドルのささやかな生活を送る万年巡査課長のジャックだが、マフィアに情報を流せば私書箱に札束が届く。

ある日、マフィアのドン、ファルコーネでさえ恐れるモナと遭遇する。FBIに引き渡すはずの彼女の誘惑に負け、ジャックは身を任せてしまう。

モナ殺害失敗に怒るマフィアがジャックの行方を追う。再び、モナが取り引きを持って現われる。モナの甘い汁にどんな毒牙があるのかも知らずに…。



CD・MUSIC



餓狼伝説SPECIAL

新世界楽曲雑技団

大ヒットのゲームソフト「餓狼伝説スペシャル」から待望のイメージアルバム登場。セレクト10曲、フルアレンジ。アレンジャーによる全曲による全曲の解説書やアイロンプリントシート付き。サイトロン・アンド・アート、ポニーキャニオン／発売中／2,500円

CD・SOUND

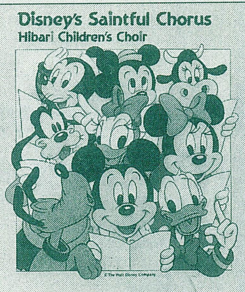
パーフェクトコレクション　イース

The Dawn of Y's vol. 2

PCエンジン版に収録された全21曲を米光亮がアレンジした自信作第2弾。さらに、スペシャル・ボーナス・トラックが付く。ファルコム・レーベルの人気シリーズ。キングレコード／発売中／3,000円



CD・MUSIC



ディズニー・セイントフル・コーラス

ひばり児童合唱団

ポニーが新しいミュージック・シーンを開拓。昨年、ヒットしたアラジンの「ホール・ニュー・ワールド」や「星に願いを」などディズニーの名曲を日本語版で聴ける魅力いっぱいのアルバム。ポニーキャニオン／発売中／2,500円

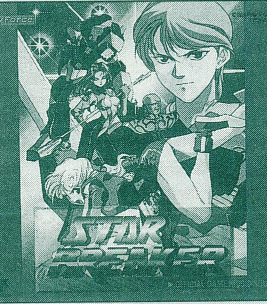
CD・SOUND

CLUB UK/V・A

ロンドン・クラブシーンを席巻する12アーティスト、夢の競演。UKダンス・チャートに突然現われ、話題を独占した期待のトランス・ユニット、クエンチの大ヒット・ナンバー、「ドリームス」をはじめ、INFX、ディコントラストなど注目の全12曲が楽しめる。日本クラウン／発売中／2,500円



CD・MUSIC



スターブレイカー

オフィシャル・ゲーム・ミュージック・サウンド

スペースファンタジーRPGがCDで登場。CD音源14曲、PSG音源を含め全42曲、オリジナル・ゲームサウンドで収録。作曲・演奏、中村暢之が担当。東芝EMI／発売中／2,500円　©レイ・フォース

CD・SOUND

10万回のなぜ？

フェイ・ウォン

香港ポップスシーンで人気、実力No.1の女性アーティスト日本デビューアルバム。テレサ・テンに、近い将来並ぶとされる実力派。ポップスを中心にオリジナル曲の他、スティングの曲や中島みゆきの「悪女」のカヴァーを収録。ポリドール／5月発売／2,500円

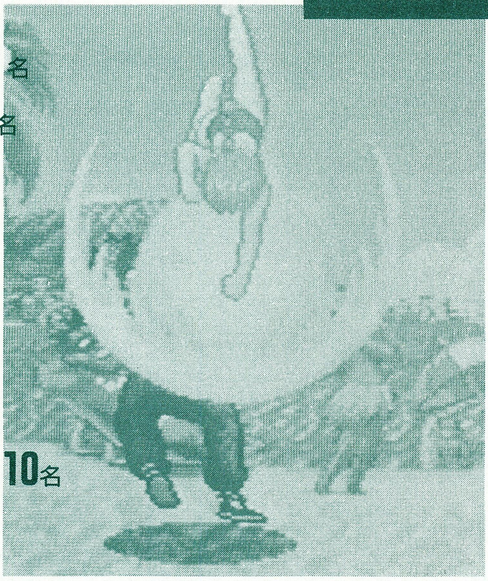


今月もドワーッとプレゼントでい

締切りは、
5月25日です。
アンケート封筒に
記入して、
お送り下さい。

GAME SOFT

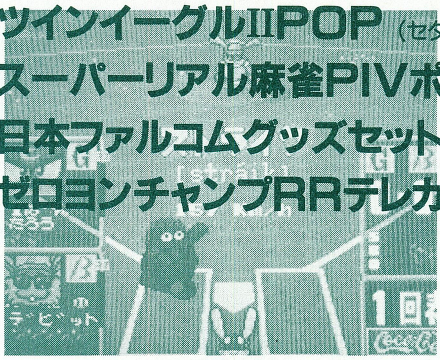
❶らんま½超技乱舞篇（小学館プロダクション／SFC） 3名
❷ドラッキーの草やきう（イマジニアズーム／SFC） 3名
❸風の伝説ザナドゥ（NEC・He／PC） 3名
❹ぽっぷるメイル（セガ／MD） 3名



ETC

❶データイーストCD&フリスビーセット 10名
❷ウルフェンシュタイン3DTシャツ（イマジニア） 10名
❸R-TypeIII下敷（アイレム） 20名
❹アイレムトランプ（アイレム） 9名
❺スパIIXポスター（カプコン） 10名
❻デイトナUSAシール（セガ） 50名
❼ツインイーグルIIPOP（セタ） 5名
❽スーパーリアル麻雀PIVポストカード&セロテープセット（セタ） 20名
❾日本ファルコムグッズセット（テレカetc.） 3名
❿ゼロヨンチャンプRRテレカ（メディアリング） 5名





4月号プレゼントのうらやましーい当選者の発表で〜い！おまち〜い

ロックマンX
東京都／吉岡健二（他2名）
ソル：モナージュ
福岡県／上野政博（他2名）
大工の源さん
鹿児島県／宮田久常（他4名）
モンスターメーカー3
大阪府／神原政明（他1名）
餓狼SPECIALキャップ
埼玉県／小島哲夫（他4名）
初恋物語ポスター
千葉県／笛吹幸里（他4名）
スーパーリアル麻雀PⅣスタンプセット
新潟県／柾木滋夫（他2名）
スタープレイカー声優サイン色紙
鳥取県／福本裕和（他4名）
サイバースレッドテレフォンカード
東京都／佐藤錦江（他4名）
星野美果サイン色紙
三重県／木平正作（他9名）

賞品の発送は5月中旬以降となります。

締切／94年5月25日(当日消印有効)・発表'94年8月号誌上

アンケート&読者プレゼント
記入用の封筒で〜す。

のりしろ(この面をのりづけ)

たにおり

アンケートにご協力ください。

本号でとくにおもしろかった記事（３つ）

本号で不要と思う記事

本誌の感想

今までで一番おもしろかったアーケードゲーム
ソフト名
感想

ゲームメーカーへの希望など
メーカー名

今、一番期待しているホームユースゲームのソフト名

今、一番おもしろいアーケードゲームとその感想

本誌以外で愛読しているゲーム誌（何誌でも）

本誌をどこでお求めになりましたか？
書店・コンビニ（店名　　　　　　）

プレゼント希望の商品名をご記入ください。946

当選商品は、ご希望のものと異なる場合があります。

週に何回ぐらいゲームセンターへ行きますか？
毎日・５〜６回・３〜４回・２〜１回・行かない

誰とゲームセンターへ行きますか？
学校の友人・家族・恋人・職場等の同僚・その他（　　　　）

好きなアーケードビデオゲームのジャンルは？(いくつでも○印)
アクション・シューティング・マージャン・将棋オセロ
レーシング・格闘・その他（　　　　）

上記以外の好きなアーケードゲームは？(いくつでも○印)
コインゲーム・占い・クレーンゲーム・パズル・
ピンボール・シューティング・エアホッケー・
その他（　　　　）

好きなホームユースゲームのジャンルは？(いくつでも○印)
シューティング・アクション・パズル・アドベンチャー・
RPG・シミュレーション・その他（　　　　）

持っているゲーム機は？（いくつでも○印)
ファミコン・スーパーファミコン・メガドライブ・メガCD
ワンダーメガ・PCエンジン・PC-DUO・TOWNSマーティ
NEOGEO・ゲームボーイ・ゲームギア・パソコン・レーザーアクティブ

あなたの職業は？
小学生・中学生・高校生・短大生・大学生・
専門学校・予備校・大学院・会社員・フリーター・
パートタイマー・自営業・無職・その他（　　　　）

住所	□□□-□□		
フリガナ			
氏名			
電話番号			
年令	歳	性別	男・女

たにおり

のりしろ(この面をのりづけ)

ご面倒かとは思いますが、…部分をきりとってのりづけのうえ投函を。次ページののりしろの①・②・③の順に貼ってください。

※必ずのりづけしてください。セロハンテープは使用しないこと。

祈願当選

のりしろ（裏面をのりづけ） ③

やまおり

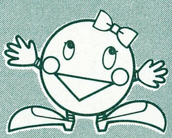
112

80円
切手
が必要です

東京都文京区水道2-13-2
前田ビル203

株式会社 G-9

月刊ゲーム遊 編集部
94 6月号
アンケート係 行



のりしろ（この面をのりづけ） ①

やまおり

やまおり

946

本誌へのご意見・ご希望及びイラスト投稿などにご利用ください。

□□□-□□

氏名

（ペンネーム　）

でんわ
（　）
－

投稿の際にはこの面にも住所・氏名をご記入ください。

やまおり

のりしろ（裏面をのりづけ） ②

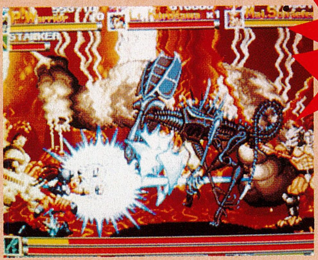
ご面倒かとは思いますが、…部分をきりとってのりづけのうえ投函を。①・②・③の順に貼ってください。

CAPCOMのアーケードゲーム 新作紹介!!

カプコンの最新アーケードゲームを紹介しよう。アクションゲーム「エイリアンVSプレデター」だ！

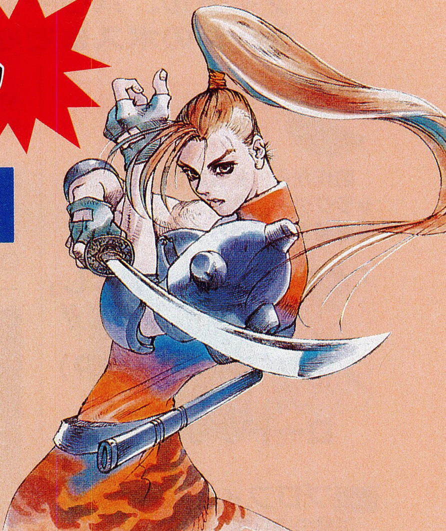
超最新情報入手!

夢の共演!? エイリアンとプレデターがカップリング!!

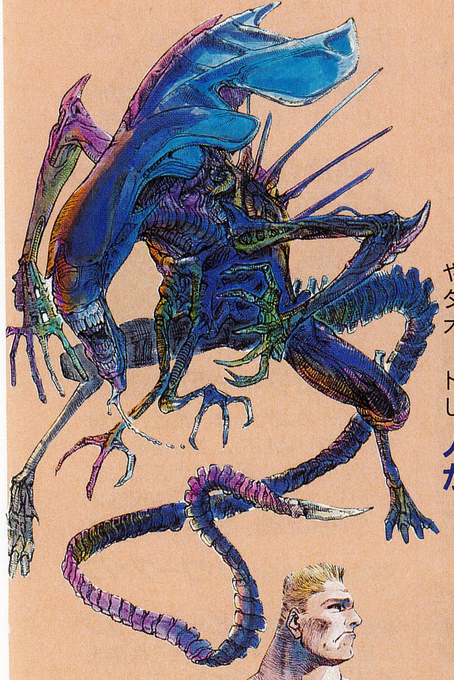


ストーリーは完全オリジナル

エイリアンVSプレデター
ALIEN AND PREDATOR



「エイリアン」「プレデター」と言えば、20世紀FOXの人気SF映画だ。それを、カプコンがアクションゲーム化するのだ！　これは、スゴいことだぞ!!



エイリアンVSプレデターは、やはり「エイリアン」と「プレデター」の映画設定をベースにした、オリジナルストーリーが展開する。

物語は、独立海上都市「サン・ドラド」に、エイリアンが大発生したことから始まるのだ。

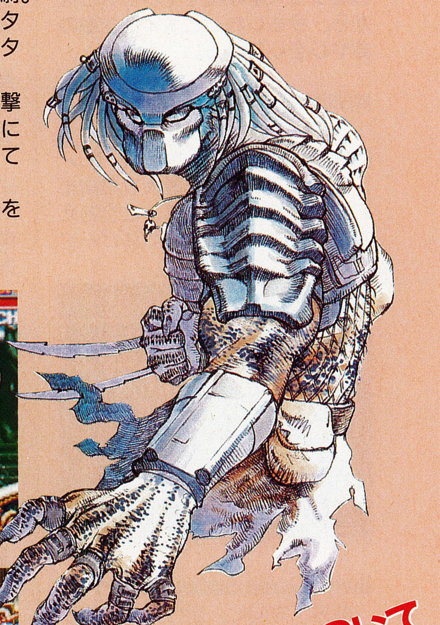
人間、そしてプレデターが立ち向かう!!

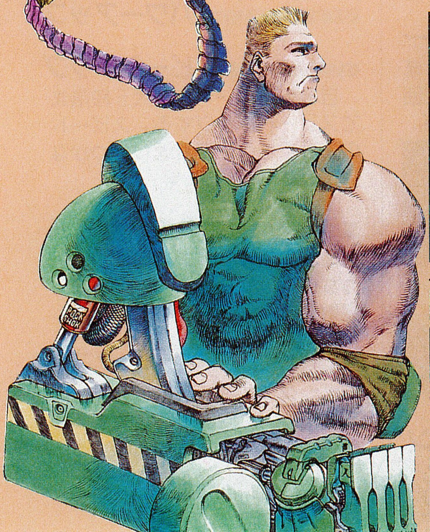
エイリアンに立ち向かうは、戦闘サイボーグのシェーファー少佐、日本刀使いのリン・クロサワ少尉。

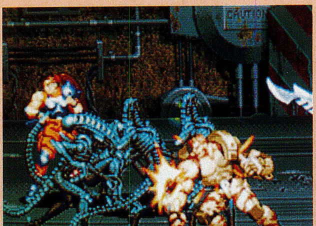
そして、異形の戦士、プレデターウォリアーとプレデターハンターの2人が戦いに加わる。

彼らは、殴る・蹴るなどの打撃戦や、銃器による銃撃戦を巧みに使いわけて、エイリアンを倒していくのだ!!

この闘いの果てに、彼らは何を見るのだろうか？



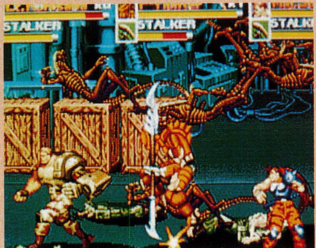


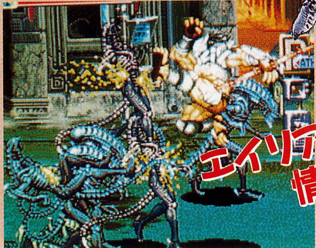


エイリアンと素手で戦闘!?



紅一点リンのキッ〜ク！





エイリアンVSプレデターについて情報が入り次第、さらに詳しく掲載していくぞ!!

アーケード先取りTHE NEW

お待ちかね！超・強力な横スクロールシューティングゲームがゲームセンターを席巻する！

極上パロディウス 過去の栄光を求めて

極上パロディウスのキャラのプロフィール、パワーアップから各ステージのボスまでを一気に紹介!!

まずはおなじみのキャラから

前作から、もうおなじみの４キャラクター。今回は、どんな戦いを展開するのだろうか？

「ボタン連打の必要なし」がお手軽!!



ビックバイパー（1P）&ロードブリティシュ（2P）

プロフィール

正義の通り魔、無差別連続殺人犯。正義の名の下に、過去何回かに渡って大量殺戮を犯しておきながら、今もしれっとタイ焼き屋のおやじをしている。

パワーアップ

スピードアップ

自機のスピードが最大５段階までスピードアップする。とりあえず。自分の腕前に合ったスピードにしよう。



ミサイル

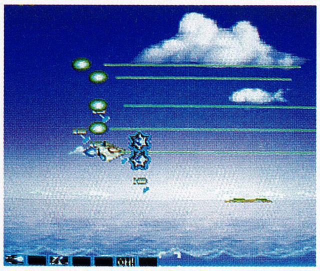
前方下方向に、足のはえたミサイルを放つ。地表を走り、障害物に当たると、そこで止まる。

ダブル

機体前方と斜め上方向に弾を発射する。特定の場所では、非常に有効な攻撃手段となる。

レーザー

レーザー攻撃ができる。時々とぎれるが、ボタン押しっぱなしでOKなのでラク！　レーザー・ビームの周囲にも当たり判定がある。



オプション

緑色のオプションが最大４つ装備される。ビックバイパーの後を、一定の間隔を保って追いかけてくる。自機と同じ攻撃方法をとる。

シールド

電動ノコギリ状のバリアが機体前方につく。例にもれず、前方以外の攻撃を消すことはできない。

総評

「連射は苦手！」という人や初心者は、まずこのキャラクターを使うとよい。

レーザーとオプションが１個ついただけで、ちょっと強気に出られるのがウレシい。ただし、レーザーゆえの行き詰まりもある。

軽いボタン連打で広範囲を攻撃可能!!



タコスケ（1P）&ベリアル（2P）

プロフィール

前回の戦いでは、オプションとして参加していたタコ４兄弟の長男。弟たちの期待を一身に背負い、念願の主役の座を勝ち取る。だが、元はといえば、こいつらの……。

パワーアップ

スピードアップ

自機のスピードが最大５段階までスピードアップする。あんまりスピードアップするべきではない。

2WAYミサイル

自機の上下にミサイルを発射する。地表を走らないので、自機を移動させて、ピン・ポイント爆撃。

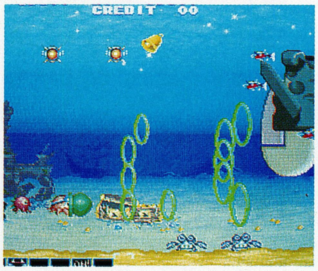
テイルガン

機体前方と後方に弾を発射するようになる。特定の場所、特定の状況でなければ、使う必要はない。



リップルレーザー

ワッカ状レーザー。攻撃力は低いが、軽く連打するだけで広範囲を破壊できる。使い勝手がよい。



オプション

自機と同じ攻撃をするオプション・タコがつく。最大４つ装備できる。ビックバイパー同様、一定の間隔を保って追いかけてくる。

オクトパストラップ

直訳すると、タコツボ。機体前方をカバーするバリア。これも前方以外への攻撃には役に立たない。

総評

ビックバイパー同様、初心者でもOKなキャラだ！　２ウェイミサイルの使い方と、リップルレーザーの連射にさえ慣れれば、かなり使いやすいキャラクターだ。「連射がキツい」という人は素直にビックバイパーに乗りかえる。

お腹はカワイいが、ちょっとキビしいキャラクター



ペン太郎（1P）&花子（2P）

プロフィール

三国一の大たわけ。最近、戦国ものにコリはじめ、つけ髭をしてまげを結った。愛馬のナス風にまたがり、パソコンのTOWNSⅡで「信長の野郎」を遊ぶのが日課。

パワーアップ

スピードアップ

自機のスピードが最大５段階までスピードアップする。スピードの上げすぎは、取り返しのつかないことになりやすい。

ポトンミサイル

地表を走り、ザコを貫通する強力なクジラ型ミサイルを下方向に発射する。

ダブル

ビックバイパーと同じ。機体前方と斜め上方向に弾を発射する。ダブルをメインショットにするほ

うがよいかもしれない。



スプレッドガン
敵に当たると爆発。爆風にも当たり判定があり、周囲の敵も巻き込んでしまうので、ちょっとお得！
ショット自体には、そんなに破壊力はない。

オプション
分身の術型オプション。最大３つ装備。静止状態ではオプションが自機の後ろに隠れてしまうので、常に移動しないと効果的にオプションが機能してくれない。

バブル
全方位をカバーする泡状バリア。敵弾に当たると、バブルが小さくなっていく。見た目がかわいい。



総評
使いこなすには、けっこうな努力が必要なキャラクター。愛着と根性のある人以外は、他のキャラを勧める。とにかく、オプションとショットの性質を、まず見極めること！

ロケットパンチをまず、装備して…
ツインビー(1P)&ウインビー(2P)



プロフィール
王女誘拐犯。散歩の途中で立ち寄った惑星を魔の手から救ったはよいが、その後王女をさらって逃走。現在指名手配中。

ロケットパンチ
ザコを貫通する強力な破壊力を持つ。メインショットと合わせるとかなり強力な前方攻撃ができる。

パワーアップ

スピードアップ
自機のスピードが最大５段階までスピードアップする。まずは、これで自分の腕を見極めて…。



テイルガン
機体前方と後方を同時に攻撃できる。特に、使う必要はない。

3WAY
前方３方向に弾を撃ち出す。ツインビーを使う場合は、これをメインショットにするとよい。



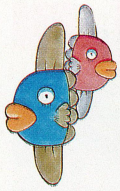
オプション
分身の術型オプション。最大３つ装備できる。性質などは、ペン太郎のオプションを参照のこと。
やはり、慣れないと使いにくい。

フォースフィールド
全方位をカバーするバリア。全方位対応なので、ちょっと強気になれる。

総評
ペン太郎と同じようなオプションを装備するが、ロケットパンチと３WAYのおかげで、ずいぶん使いやすい。特定の敵、特定のステージでは、無類の強さを誇る。

お次は新キャラだ！
新キャラ４人（?）は、今までの４人（?）とは、趣の違った戦いを展開できる。

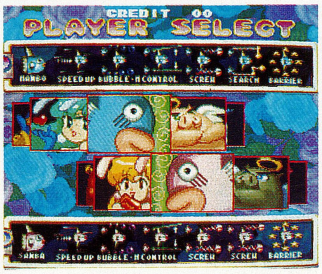
前方攻撃が強力!!
マンボウ(1P)&サンバ(2P)



プロフィール
ただの通りすがり。いつもぼーっとしているので、いつの間にか巻き込まれてしまったが、何が起こっているかよくわかっていない。

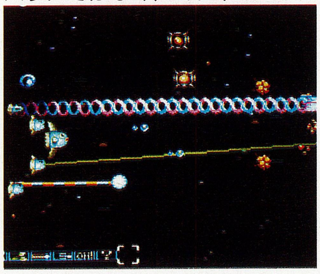
パワーアップ

スピードアップ



自機のスピードが最大５段階までスピードアップする。自分に合ったスピードで、プレイしよう。

バブルミサイル
上下に泡状のショットを撃つ。バリアではなく、ミサイルだ！



コントロールレーザー
機体の動きに合わせて、上下にレーザーの火線を多少コントロールできる。

スクリューレーザー
渦巻状のレーザー攻撃ができる。けっこう強力な前方攻撃ができる。

サーチレーザー
カクカクと曲がって、敵を自動追尾するレーザー。けっこう中ボス戦などでは重宝する。

バリア
自機のまわりを星がかこむ。これが全方位バリアとなる。

総評
バブル、コントロール、スクリュー、サーチはオプションの一種。自動的にオプションとショットが装備される。最大４つ装備できる。配列はフォーメーション・タイプ。
パワーアップのさせ方次第では、４種類のショットを一度に発射できるようになるが、特に強力というワケではない。スクリューかサーチを装備することをススメる。

外見で選ぶならば、このキャラクター!!
ひかるちゃん(1P)&あかねちゃん(2P)



プロフィール
前作では敵として出演していたが、もっと目立つ役をやりたいと、オーディションに参加。晴れてプレイヤーキャラクターの地位を手に入れる。兵器マニアらしい。



パワーアップ

スピードアップ
自機のスピードが最大５段階までスピードアップする。スピードダウンはできないので、注意を!!

ホークウィンド
自機が画面の半分より上にいる場合は前上方へ、画面の半分より下にいる場合は前下方向にミサイルを発射する。ミサイルは地表を走るタイプ。慣れが多少必要。

スプレッドボム
敵や地面に当たると爆発する。爆風にも当たり判定がある。下方向に発射される。

キャロット
にんじん状のショットを発射する。通常弾より大きな弾を撃つが、攻撃力は弱い。

フォーメーションオプション
子うさぎ型オプションが、最大４つ装備される。自機の後方上に

２つ、後方下に２つつく。もちろん自機と同じ攻撃をする。



スター
ひかるちゃん専用のバリア。全方位対応。いつ消えるのか心配！

総評
見た目にだまされて（？）使うと、かなりツラい展開を強いられるキャラクター。とにかく前方攻撃力があまり強くない。
早めにオプションをそろえて、攻撃力アップさせよう。

ラウンドショット&グレードアップだ!!



大天使ミカエル(1P)&大天使ガブリエル(2P)

プロフィール
天界の天使ブタ。度重なる下界の乱れに、心を悩ました神様によって遣わされた。使命に燃える熱血ブタ。



パワーアップ

スピードアップ
自機のスピードが最大５段階までスピードアップ。大天使といえ、スピードの上げすぎは注意を！

ホーミングミサイル
敵を自動追尾するミサイルを発射する。けっこう便利！

ラウンドショット
そのままだと３WAYだが、グレードアップでカバーできる範囲が広がる。最強状態で８方向に向けてショットを撃つ。かなり強力！

ウェーブ
ワイドなレーザー攻撃。グレードアップすると、ほぼ前方をカバーできるワイドレーザーを撃つ。攻撃力があまり強くない。
当たったトコロからレーザーが分かれるので、ザコが多数現れてもダイジョウブだ。

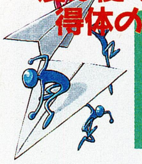
グレードアップ
オプションが装備されないかわりに、ショットのパワーが、質・量ともにパワーアップする。

オーラ
全方位をカバーするバリアとだけ言っておこう。



総評
ショットはラウンドショットを使うとよい。どんどんグレードアップさせて、８方向攻撃ができるようになれば、かなり強力!!
ある意味では、完璧すぎて面白みに欠けるキャラクターかも。

一度は使ってほしい、得体の知れない奴!!



こいつ(1P)&あいつ(2P)

プロフィール
？。性別∞にして、年齢３時間（！）という、よくわからないヤツ。だから、こいつなのかも？

パワーアップ

スピードアップ
自機のスピードが最大５段階までスピードアップ。とりあえず、



スピードの出しすぎに注意!!

こいつミサイル
こいつを下方向に発射する。ノーマルだと、真下に落ちて死んでしまう。パワーアップしていると、落下傘で降下し、地表を走り出す。
海中・海上では浮き輪を使う、なかなか芸の細かいヤツ。小休止するトコロは、一見の価値あり。

こいつレーザー
基本的に、ため撃ちで使う。一応連射もできるが、ための時間がけっこう短いので使いやすい。
ためている間に機体の周囲にエネルギーが集まり、それにも当たり判定がある。

こいつパワー
オプションがつかないかわりに、ショットとミサイルがパワーアップする。紙飛行機の上にいる、こいつの数も増えていく。

こいつシールド
機体前方をカバーするバリアができる。世間では、「コンちゃん」などの愛称で呼ばれている。

こいつWAY
通常は３WAYだが、最大パワーアップすると、前方180°をほぼカバーする強力な攻撃ができる。

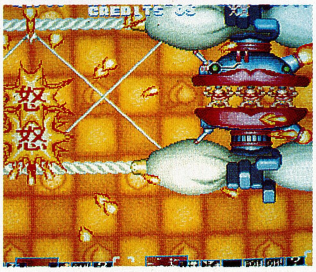


総評
大天使ミカエルと同じようなタイプ。メインショットに何を選ぶか、意見が別れるトコロ。初心者はこいつWAYのほうが使いやすくてよい。
とにかく早く、こいつパワーでパワーアップさせるよう。

1P&2Pのかけ合いが超・おもしろい

１Ｐ２Ｐ同時プレイすると、おもしろい現象が起こることもある（正確には起こすこともできる）。

“怒り”の爆裂ショット！



どちらでもかまわないので、パートナーを撃つと、始めはフキダシで「いて」と言うのだが、さらに連射を続けると、赤くなって“怒り”だし、ついには８方向へ強烈に連射し始めるのだ。
しかも、連射の後は「ハア、ハア」と息切れを起こすのだ。

メガホンでマンザイ！
白のベルを取ると、セリフ状のビーム（？）が出るのは、前作からのお約束。それを、１Ｐ&２Ｐ同時に取ると、何とマンザイをし始めるのだ！
これを見たさにミスしないように、くれぐれも注意するように！

極パロのステージ&ボス紹介！

STAGE1

クレーンステージ
ステージの最初にモアイ編隊が登場する。おなじみの画面が広がる。ここから熾烈にして爆笑の戦いが始まるのだ!!
画面下にはぬいぐるみ群が敷きつめられ、頭上を巨大なクレーンが行きかう。そう、ここは巨大なクレーンゲームの世界なのだ！
コナミの看板（撃つと落ちる）を抜けると、そこには…………。

BOSS
めろーら&アンナ・パブロワ
パンダのアンナ・パブロワと、彼女（？）に寄生する宇宙生命体めろーらが、このステージのボス！　めろーらは、パンダの頭についているアヒルの頭状のもの。とりあえず、めろーらを撃て!!



STAGE2

海ネコステージ

懐かしき海のステージだ！

仔猫戦艦

猫戦艦のこども。こどもなので腕はまだ２本しかない（？）。

猫潜水艦

猫戦艦の親。大人なので腕は４本ある。成長して大きくなればなるほど、腕の数が増えるらしい。

大きくなると、戦艦の殻を抜け出して、別のより大きな戦艦の殻を探すらしい。

ペンギンたちは、背中のツボを押さえることで、かれらをコントロールしている。

BOSS

ニール&イライザ

人魚がイライザで、頭に乗っている鯛がニールである。２人は兄妹でもある。



イライザは気位が高いので怒らせないように。高ビーな「オホホ」攻撃と尻尾アタックがくる。ニールは近づくと、泡ブクブク攻撃をしてくる。

STAGE3

おかしステージ

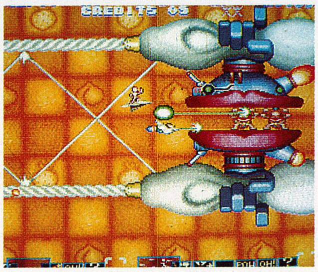
ケーキ（カステラ？）でつくられた壁をショットでズバズバと穴を開けながら、突き進むしかない。

途中、上からキーウィ、にょほう（いちご状のもの）がバラバラと降ってくワで、自機の種類やパワーアップのタイプによっては、かなりツラい戦いとなる。

BOSS

デコレーションコア 食通大玉ロボ１号

宇宙をケーキだらけにするために食通一族が作り上げた調理ロボット。３人の食通小僧が操縦する。



マンボなリズムに乗って登場し、ニヤッと笑って、生クリーム状のビームを撃つ。その間、食通大玉ロボの口にいる食通小僧を倒せ!!

STTGE4

交通標識ステージ

いわゆる高速スクロールステージである。ちょっとしたワキ見運転…、操縦が、１ミスを招く！

バリエーションが豊富なひよこ編隊が前から、後ろからの襲撃だ。

障害物をよけつつ、先へ進むと道路標識（？）どおりの障害物が降ってくる！　ビックリマークは、まさに一見の価値あり!!

BOSS

交通整理ロボット クレージーコア

ひよこ県警（ひょうご県警ではない）の交通整理ロボット。交通違反ばかりしていると捕まるので注意しよう。

ウルトラセブンのクレージーゴンと名前が似ているが、これは単なる偶然である。まあ、よしとしようか！

STAGE5

SDボスステージ

連続で警告マークが出たかと思うと、かつて我々の前にステージボスとして立ちはだかったビッグコアやクリスタルコアが、SD化して登場する。

SD化しているとは言え、集団で突然現れるので、警告マークがなければ、すぐにやられてしまうだろう。

カラー板夫Jrは、とりあえず要チェック!!



BOSS

カプセル怪獣 カプチーノ

パワーアップカプセルの素。味の素ではない。いつもいつも、カプセルを取られ続けていることに腹を立てて、銀河系の彼方から飛んできた。

パワーアップカプセルをバラまく、ありがたいボスキャラだが、時々、カプセルに混ぜて、鉄球も放ってくるので注意!!

STAGE6

うさぎステージ

BGMに「うさぎ、うさぎ…」のテーマが流れる、趣深いステージ。ザコキャラのほとんどがうさぎである。

ついでに言うと、月面での戦闘らしい。

巨大もちつきマシーン キーネ&ウッスー

謎のムーンパワーで動く永久機関で、その勢いは誰にも止めることはできない。うさぎたちでさえ、餅といっしょにつかれてしまうこともある。

BOSS

かぐや姫



月のうさぎたちに餅をつかせるために、ペンギンたちが作ったかぐや姫のハリボテ。うさぎたちは、本物のかぐや姫と信じて、日夜餅つきに精を出している。

ここで稼ぎ出したお金がバクテリアン帝国の資金源になっているらしい。

STAGE?

モアイステージ

“?”には、ワケがある。モアイ戦艦のステージだけは、どのステージの後から始まるか、わからないのである。いくつかパターンはあるようだが…、詳細は次号で。

モアイ戦艦

前作で、タコたちにやっつけられた、モアイ戦艦のスーパーデラックスバージョン。どこで修理・改造を受けたのか、モアイたちは一切口を開こうとしない。

BOSS

よしこ&よしお

モアイ戦艦の中でひたすら出番を待っている。今回は、よしこの技も鍛えられ、息の続く限り長いよしおくんを吐き出すことができるようになった。彼女の技に勝てる者は、誰もいない。

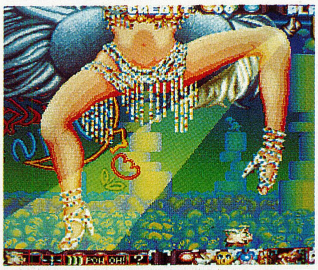
FINAL STAGE

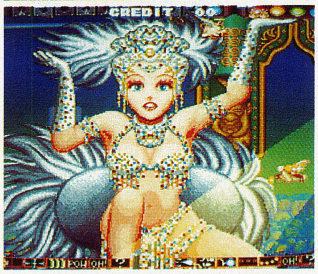
ディスコステージ

最終ステージである。赤ペンギンたちが、ハネ扇片手にお立ち台で踊りまくるのだ（カワイイ）。

ちちびんたリカ

史上最大にして最強の女！　向かうところ敵なし！　すでに神の領域に到達していると思われる。決して彼女に逆らってはいけない





そして………………（次号へ）！

※画面は開発中のもの

アーケード先取りTHE NEW

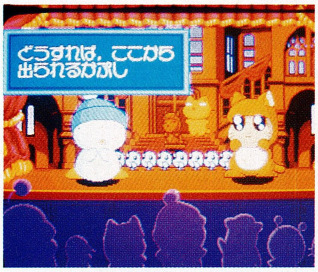
4段階の攻撃技が強力な落ちものパズルへべれけのぽぷーん。その強力な技の数々に迫る！

へべれけのぽぷーん

ストーリーモード、対戦モードともに熱くなりそうなこのへべれけのぽぷーん。
プレイヤーキャラが４人から８人に変更され、楽しみも増えた。
へべを知らない人たちでも楽しめるへべれけのぽぷーんを、攻撃技を中心に紹介だ！

ストーリーモード

１人でプレイし、ストーリーを楽しむのがこのストーリーモード。



あいかわらず道に迷っているへべ

最初は主人公のへべをプレイするのだが、戦いに勝つたびに負けたキャラクターが仲間に加わり、セレクトできるようになる。
１本勝負なので、油断せず最善の方法で勝つ。

対戦モード

全８キャラクターの中から、自分の好きなキャラクターを互いにセレクトし勝負する。
勝負は３本勝負２本先取形式で



すけざえもんを連れて次のステージへ

行われる。
キャラクターによって攻撃技の性質がかなり異なるので、キャラクターセレクトも慎重に。
キャラクターセレクト後には、ハンディキャップとして、レベルが５段階セレクトできる。

２種類のブロックを消そう

ぽぷーん

通常２個１組で画面上から落ちてくるブロック。
ぽぷーんは青、オレンジ、紫、ピンクなど計８色あり、同じ色のぽぷーんをタテかヨコに３個以上揃えれば、消すことが可能になる。
ぽぷーんをよく見てもらうと、目の開いているのといないのがペアで落ちてくるが、目の開いている方を中心に、ボタンを押すと時計回りに回転する。

ぽろぽろ

プレイヤーキャラクターの顔だけのブロックをぽろぽろという。



おーちゃんぽろぽろが半分

ぽぷーんとは消しかたが異なり、ぽろぽろは同じ色のぽぷーん（へべ→青、おーちゃん→オレンジなど）を隣合わせにして、初めて消せるようになっている。ぽぷーんとぽろぽろは一緒に消える。
このぽろぽろが降ってくる条件は、対戦モードでレベル１の攻撃（１色消し）をされたときに、いくつか降ってくる。

勝利条件

相手のフィールドの真ん中２ブロック分を、画面上まで積み上がらせれば勝利となる。
ストーリーモードは、１本勝ち抜き形式であり、対戦モードは３本勝負２本先取形式となっている。



ぺんちゃんの勝利、おーちゃん負け

攻撃方法いろいろ

連鎖も含め、ぽぷーんを消した色数で攻撃方法が変化。多彩な攻撃方法があるのが、このゲームの魅力の１つでもある。

１色消し（レベル１攻撃）

基本中の基本攻撃。連鎖が狙えないという人は、確実にぽぷーんを１色１色消していこう。
１色消しでは、ぽろぽろを同時に１～３個相手フィールドに降らせる。

２色同時消し（レベル２攻撃）

６～18個のぽぷーんを、相手フィールドに降らせる。
ビギナーでもこれくらいは、狙って出せるぞ。

３色同時消し（レベル３攻撃）

各キャラクターによって、攻撃方法がかなり変わる。へべのくびちょんぱあたーくがそれである（詳しくは後述）。

４色同時消し（レベル４攻撃）

各キャラ最高の攻撃方法。すけハンマーなどがそれである（詳しくは後述）。

８人のかわいい人気キャラ

サンソフトの顔として活躍中のへべれけの人気キャラクターたち。
しかし、その個々のキャラクターたちについて語られることは非常に少なく、謎に満ちた部分が多い。
そこで、全キャラのプロフィールを紹介しつつ、レベル3、レベル４攻撃に迫る。

へべ

声：林原めぐみ
性別：なし

一応、主役である。どこから来てどこへ行くのかだれにもわからない謎の生物。いつもさまよっているので、方向音痴とのウワサもある。またへべの種族には性別がないらしい。

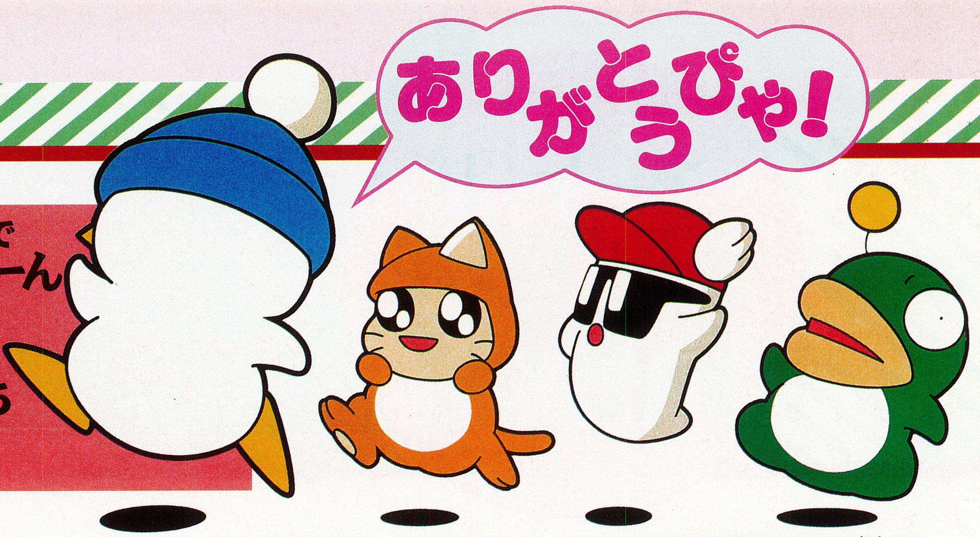


体がオーラに包まれて



ぽぷーんを蹴散らしながらジャンプ

へべでぽぷーんな仲間たち



レベル3攻撃
★くびちょんぱあたーく

自分の首を伸ばし相手に攻撃。相手フィールドに無数のぽろぽろを降らせる。

レベル4攻撃
★うぴょーあたーく

オーラに包まれた体で、自分のフィールドのぽぷーんをけちらしながらジャンプする。相手フィールドには、ぽろぽろが降る。

おーちゃん

声：かないみか
性別：女

見た目の可愛らしさに騙されてはいけない！　わがままで高飛車な彼女には誰も頭が上がらない。どうもへべに気があるらしい。すけざえもんとぢぇにふぁーは彼女のしもべだそうだ（本人談）。

レベル3攻撃
★あいすこちこちあたーく

相手フィールドの一部のぽぷーんを凍らせる。凍らせたぽぷーんは、レベル3以上の攻撃でしか消すことができない。

レベル4攻撃
★しっぽきーく

自分のフィールドのぽぷーんを名前のとおりしっぽでキックし、相手フィールドへぽろぽろとして送る。

すけざえもん

声：若本規夫
性別：男

ニヒルなグラサンがチャームポイントの彼は、女のコにも人気があり、渋いお茶をこよなく愛するナイスガイだ。ただ、自分の意志と関係なく目ン玉が飛び出してしまうという悩みを抱えている。

レベル3攻撃
★めんたまとびであたーく

飛び出した目ン玉が相手フィールドまで飛んで行き、ぽぷーんをぽろぽろへと変化させる。

レベル4攻撃
★すけハンマー

かなり強力な攻撃技。自分のフィールドにハンマーが降ってきて、ぽぷーんをことごとく消し、相手フィールドに大量のぽろぽろを降らせる。

ぢぇにふぁー

声：千葉繁
性別：男

ところかまわずうげーしてしまう彼は、下品このうえないが憎めないヤツ。気が向かないと何もしないと本人は言っているが、結構気が向いてしまうことが多い。体内で爆弾を製造できるのか？

レベル3攻撃
★びりびりあたーく

電撃で相手をシビれさせ、10秒間相手を動けなくする。10秒間のうちにもう一度この技を出すと、0になってからさらに10秒間相手の動きを封じる。



びりびりあたーく！

レベル4攻撃
★うげーばくだんあたーく

自分のフィールドに爆弾を落としてぽぷーんを消す。もちろん消えたぽぷーんは、ぽろぽろとなって相手フィールドに落ちる。

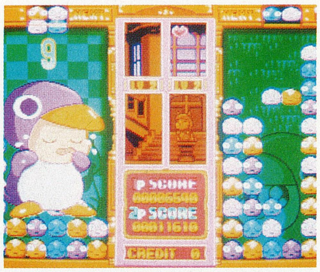
ペンちゃん

声：林原めぐみ
性別：女

おーちゃんと同じ種族の彼女も、可愛らしい容姿からは考えられないしたたかな性格の持ち主。うそ泣きが得意で、かなりの負けず嫌い。だがおーちゃんに比べれば、まだまだ可愛いものだ……？

レベル3攻撃
★うそなき

自分のフィールド内を歩いてこけて泣き出す。泣いてる姿が相手のフィールドを覆い隠し、じゃまをする。



この大きいぺんちゃんがじゃま

レベル4攻撃
★ぺんおどり

相手フィールドにいちばん高く積まれたぽぷーんの列を中心列に移動させる。

ぼーぼーどり

声：若本規夫
性別：男

いつもタマゴを抱えているので、女だと思われがちだが、れっきとしたオトコ。大事なタマゴをなくしてしまうことも多いが、その度に「とってきてくれよ〜う」と、他人に頼ってばかりいる。

レベル3攻撃
★たかいたかいあたーく

相手のフィールド全体を画面上部外に持ち上げ、落ちてきたときにはぽぷーんがぽろぽろにかわっている。

レベル4攻撃
★ぷるぷるあたーく

一定時間、相手フィールドのぽぷーんの落下速度を上げる。

うつーじん

声：若本規夫
性別：男

宇宙からの使者。我々の想像を遥かに超えた超科学力が彼の自慢だ。彼がこの世界にやって来た目的は不明だが、彼の科学力もへべには通用しないようだ。あくまでもウワサだが、子持ちらしい。

レベル3攻撃
★うつーあたーく

こうつーを3人相手フィールドに落とし、相手の操作を左右逆にしてしまう。

レベル4攻撃
★うつーれーざー

相手フィールド内にレーザーを打ち込み、ぽぷーんをぽろぽろにかえてしまう。



なにやら銃を取り出した

うにょーん

声：若本規夫
性別：男

かつては大ボスとして君臨していた彼もへべたちの活躍で単なる1キャラになりさがった。自らの身体をうつーじんの超科学力でサイボーグ化しているが、攻撃よりも守りに入っている感がある。

レベル3攻撃
★うにょーばりあー

ばりあーを張っていかなる攻撃も防ぐ。相手がレベル4攻撃でもばりあーの前には効かない。

レベル4攻撃
★どちゅーんあたーく

どちゅーんと頭からミサイル？を撃ち、相手のフィールドのぽぷーんをすべて吹き飛ばしたうえ、ぽろぽろに変えてしまう。

アーケード先取りTHE NEW

ロディーとキャシーが大暴れの、2ライン横スクロールアクション登場！

TOP HUNTER

NEO·GEOの次なる100メガショックは、「TOP HUNTER」だ。久々の横スクロールアクションゲーム!! しかも、奥と手前の2つのラインを移動しながら戦えるのだ!!

トップハンターって？

この物語は宇宙開拓時代のお話。無法者や宇宙海賊がはびこっている時代だ。彼らには、多額の賞金がかけられ、宇宙賞金稼ぎ（バウンティハンター）までも現れた。

「トップハンター」は、宇宙賞金稼ぎの中でも、特に腕利きのハンターたちにつけられた呼び名だ!!

この物語の主人公ロディーとキャシーもバウンティーハンターだ。

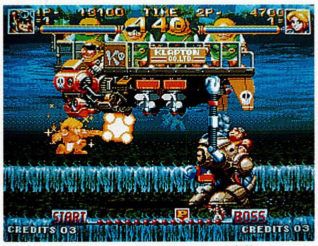
その2人の母星（地球と惑星アスター）が「宇宙海賊クラプトン」に襲われる。2人はクラプトンを倒すため、「カルテット・スターズ」へと向かったのである。

トップハンターのゲームシステム

プレイヤーは、ロディーかキャシーをコントロールして、彼らの前に立ちはだかる敵を倒していく。最終的に、宇宙海賊クラプトンを倒すことがゲームの目的だ！

マイキャラにはライフがあって、ダメージを受けると、どんどんライフが減っていく。ライフがなくなると1ミスとなる。3回ミスするとゲームオーバーだ。

また、1つのエリアを時間内にクリアしないと1ミスになる。



キャシーは、スーパーハンターに変身

ライン移動を使いこなすことが勝利の秘訣!?

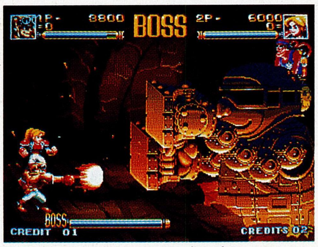
トップハンターには、手前ラインと奥ラインがある。

つまり、ザコキャラの数にまかせた攻撃やボスキャラのラッシュを、ライン間を移動することで、ラクラク回避できる。

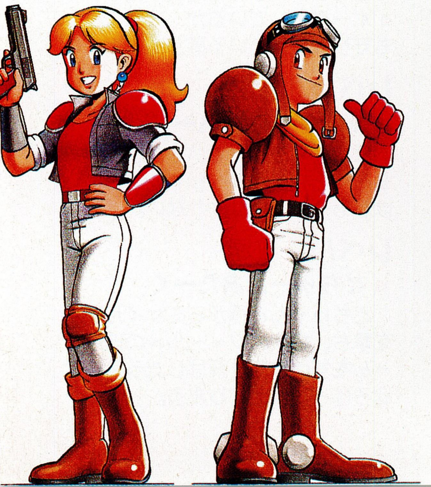
この2つのラインをうまく移動して闘うことが大切なのだ！



キャシーのフラッシュキックが炸裂!!



火の惑星のボス、バーン　右上方にいる



ロディーとキャシーの操作方法

ロディー、キャシーのコントロールは、8方向レバー＆3ボタンで行う。

Aボタンがパンチ。ボタンを長く押すと腕が長く伸びて、遠くのものを取ったりできる。

Bボタンでジャンプ。Cボタンがライン間移動ボタンだ！

コマンド入力型必殺技あり!!

ロディーとキャシーは、それぞれコマンド入力で出せる必殺技を持っているのだ！

ロディー 必殺技コマンド	キャシー 必殺技コマンド
スプラッシュオーラ	**オーバーイリュージョン**
パンチを高速で繰り出し、真空状態を作り出す。	足を高速に繰り出して、幻影を作り出す。
Ⓐ 連 打	Ⓐ 連 打
プラズマバスター	**サイコドライブ**
拳に気合いをためて、一気に放出する。	サイコパワーをためて、足から撃ち出す。
+ Ⓐ	+ Ⓐ
アトミックボム	**アストロスター**
空中から急降下し、地面に気をたたきつける。	空中から急降下し、地面に気をたたきつける。
ジャンプ中 + Ⓐ	ジャンプ中 + Ⓐ
ローリングアッパー	**プリズムシュート**
気をまとい上空にアッパー攻撃。	足先にパワーをためて、敵向かって一気に放出する。
+ Ⓐ	+ Ⓐ
パワーチェイサー	**サイコスパーク**
地面を走る気を放つ。	光の弾が地面を走る。
+ Ⓐ	+ Ⓐ
ターンアタック	**フラッシュキック**
体内の気を高め、力を一点に集めて敵を攻撃する。	パワーを足にため、回転しながら足を出す。
ためて + Ⓐ	ためて + Ⓐ

※コマンドはすべて、マイキャラが右向き時のもの

POST CARD

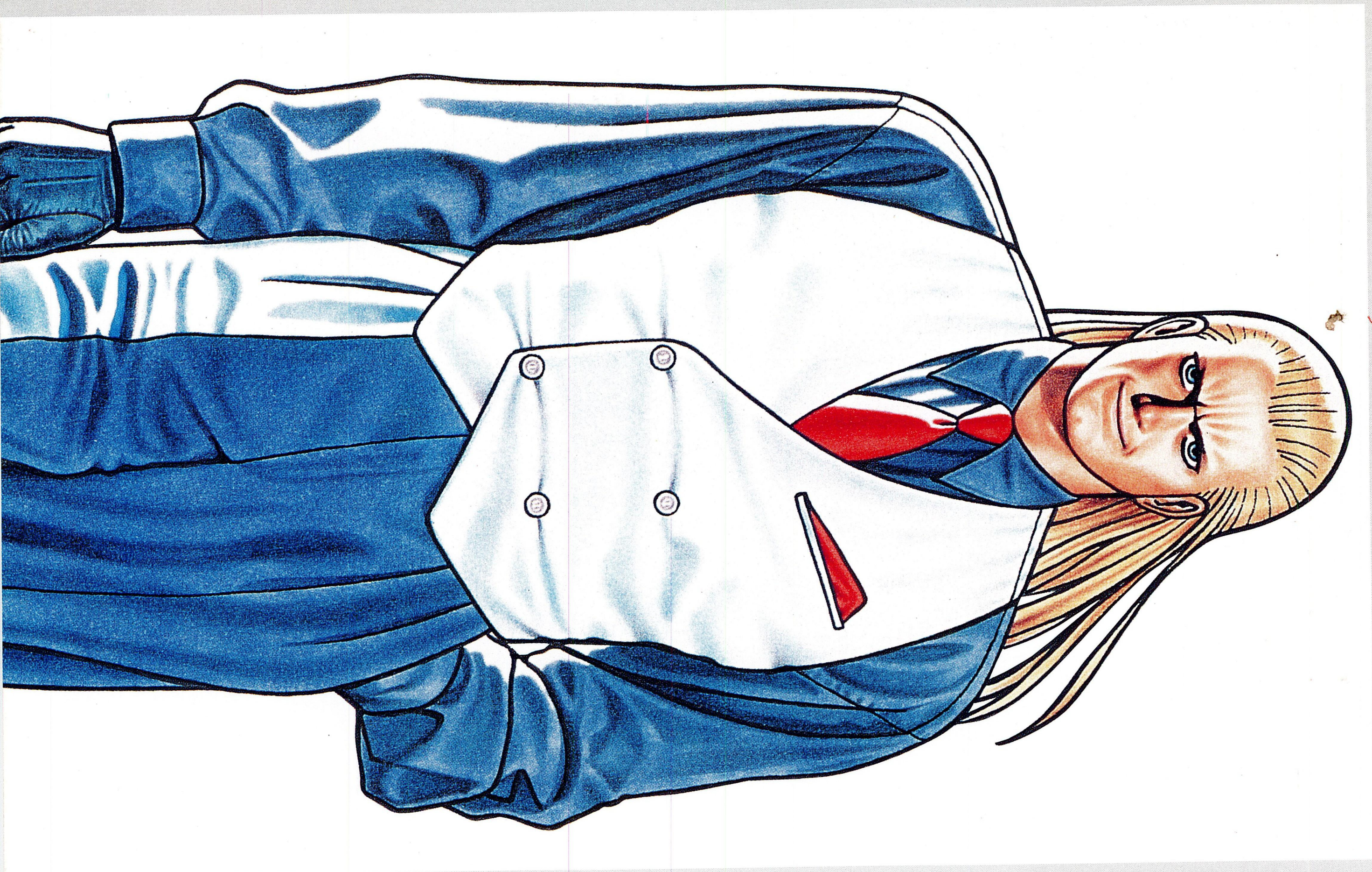
ファイターズヒストリーダイナマイト ©1994 DATA EAST CORP.

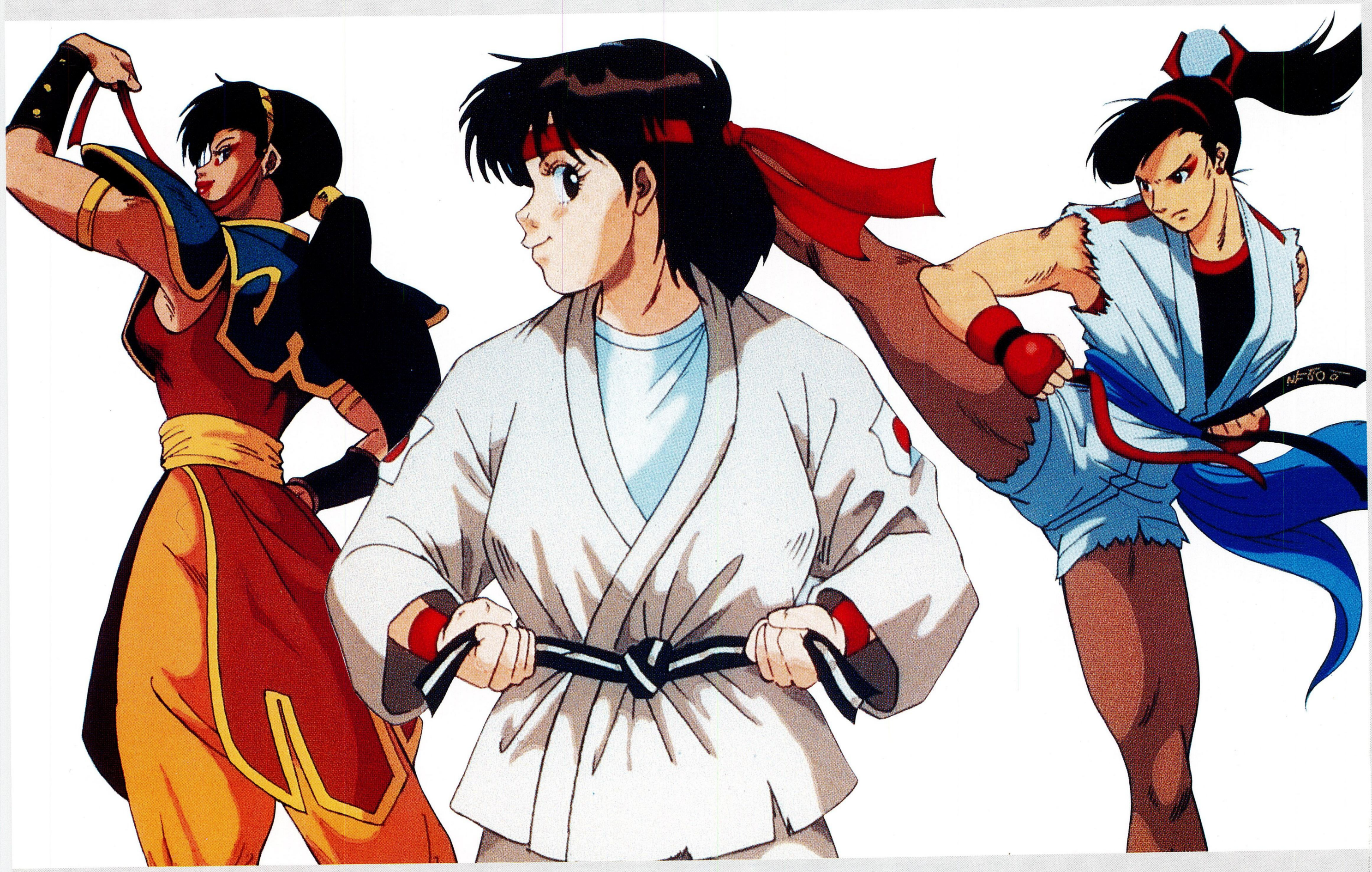
GAME遊'94年6月号

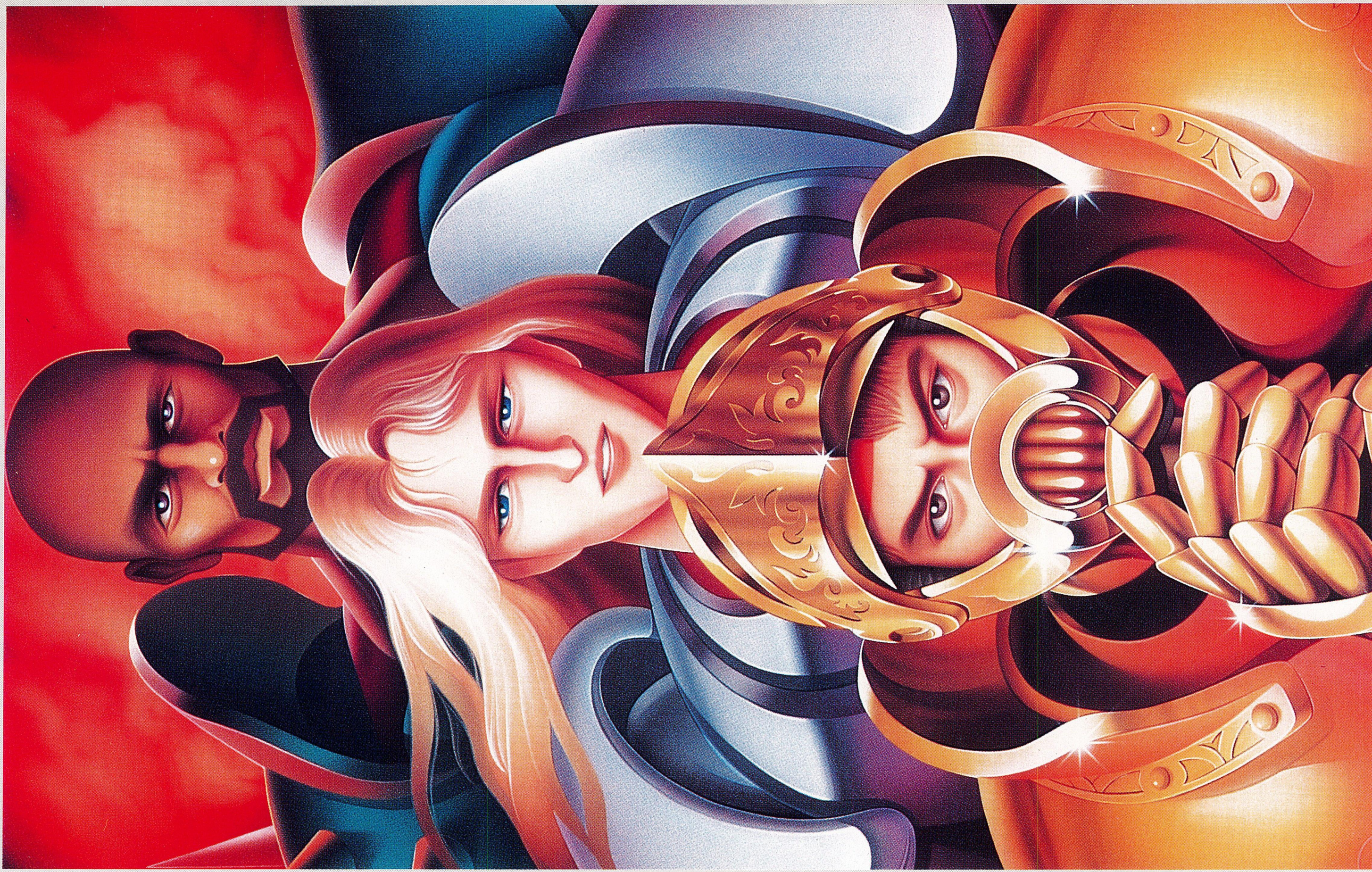
POST CARD

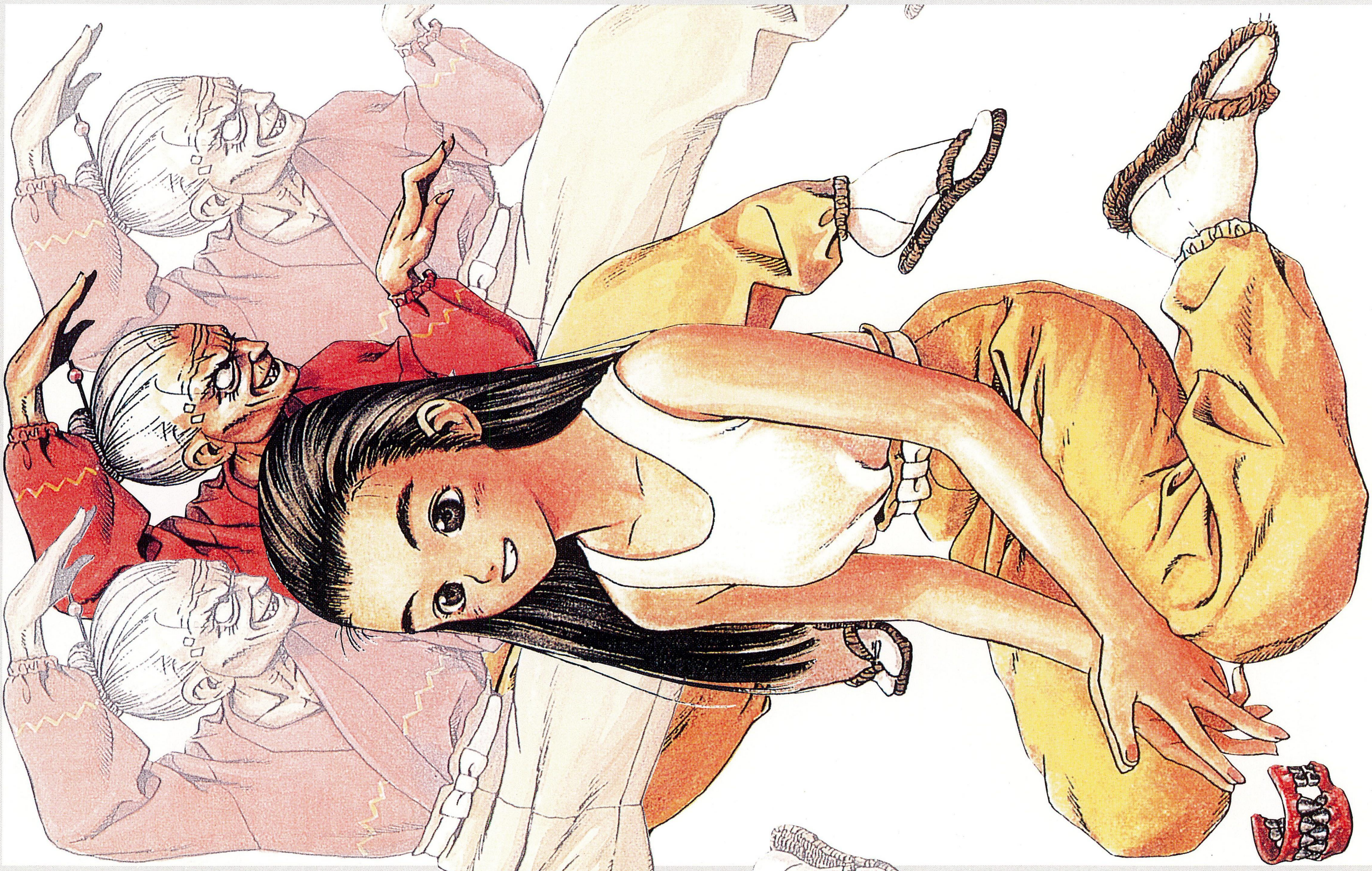
龍虎の拳2 ©SNK 1994

GAME遊'94年6月号









POST CARD

ナイツォブザラウンド

GAME遊'94年6月号

POST CARD

豪血寺一族

GAME遊'94年6月号

アーケード先取りTHE NEW

最強のサッカーゲーム登場!! NEO·GEOで超リアルなプレイを！

得点王2 リアルファイトフットボール

「得点王２」は、「得点王」の続編。だが、前作とは較べものにならないほど、質的にも量的にもグレードアップしている。

まずは、チーム選択から…

６つの地域から、使いたい地域を選択する。選択すると、その地域から出場している国が８か国（国旗で）表示されるので、使いたい国を選ぶ。
選択できる地域と国は…

●ヨーロッパA
イタリア、イングランド、オランダ、スペイン、スイス、ノルウェー、トルコ、アイルランド
W杯（ワールドカップ）参加国を６か国含む激戦区。

●ヨーロッパB
ドイツ、フランス、ロシア、ギリシア、ブルガリア、スウェーデン、ベルギー、ルーマニア
前回のW杯優勝国ドイツを含む、ヨーロッパAと並ぶ激戦区。

●アメリカ、オセアニア
アメリカ、メキシコ、カナダ、オーストラリア、ニュージーランド、エルサルバドル、ホンジュラス、コスタリカ
W杯開催国アメリカを始めとする北中米に、オセアニアを含む。

●南アメリカ
ブラジル、アルゼンチン、コロンビア、ボリビア、パラグアイ、エクアドル、ペルー
実力世界一と言われるブラジルを始めとする強豪がひしめく地区。

●アジア
サウジアラビア、韓国、香港、台湾、中国、アラブ首長国連邦、イラン
日本を始め、サッカー人気が高いが、世界の壁は厚い！

●アフリカ
カメルーン、モロッコ、ナイジェリア、エジプト、南アメリカ、アイボリーコースト、ギニア、ザンビア
いずれ劣らぬ運動量と運動神経を持った強豪ばかり。

レーダーチャートで能力チェック

使用したい国を選ぶ時、同時にその国のチームの各能力やフォーメーションがレーダーチャートで表示される。

キック
この能力が高いほど、シュートの威力が高く、パスが長い。

スピード
この能力が高いほど、選手の移動スピードが速い。
ディフェンス
総合的なディフェンス能力。高いほど、点が取られにくい。

テクニック
各選手の個人能力を総合的に表わしている。ボールを奪う能力、逆に維持する能力をあらわす。

アタック
総合的なアタック能力を表わす。高いほど、点が取りやすい。

操作方法チェック

攻撃側（ボールを持っている）と防御側（持っていない）で操作方法が変わってくる。

基本操作
基本中の基本操作。通常は、これのみでコントロールを行う。

攻撃側
レバー：選手のドリブル移動やキックの方向を決める。**Aボタン**：低いパス。「SHOOT」表示時のシュート。「CHANCE」表示時のロングシュート。**Bボタン**：高いパス。**Cボタン**：ショートキック。短いパス。



条件次第で、シュートの種類が変わる

防御側
レバー：選手の移動とスライディング、タックルの方向を決める。**Aボタン**：スライディング、ボールカット。**Bボタン**：タックル、ラフプレイ。**Cボタン**：操作選手の変更。

空中戦
Bボタンでの高いパスに対し、タイミングよく押すことで、そのボタンに合った空中戦を展開する。

攻撃側
ヘディング、オーバーヘッドキックなど、ボタンに合った、攻撃方法を取る。



オーバーヘッドキックの瞬間！

防御側
Aボタン：ジャンプによるボールカット。Bボタン：タックル。

一定の条件を満たすと、操作選手の上に「CHANCE」と表示される。この時の対処方法。

攻撃側
Aボタンでロングシュート画面に切り替える。レバーでコースを設定し、Aボタンでシュート。



この後Aボタンで、ロングシュートに…

防御側
レバーでキーパーを、ボールの近くに移動させる。その後は、自動的にキャッチ。また、Aボタンでジャンプする。


フリーキック時の画面だ

以上が、プレイする前に最低限知っておくべきことである。その他、かなり細部にわたって設定されているが、こちらのほうは次回解説しよう。



アーケード先取りTHE NEW

5人のギャルと将棋で勝負だ！ だが、ナメてかかってはいけない！

早指し将棋五月陣戦めいじんせん



アーケードゲームでは、本当に久しぶりの将棋ゲームである。しかも、(コンシューマーの) 将棋ゲームでは定評のあるセタが出すのだから、きっと何かが違うハズだ!!

久々の将棋ゲーム！

将棋ゲームというと、アーケードゲームの中では、非常に少数ない存在である。しかも、ここ数年間まったく新しいゲームは登場していないのだ。

そんな「将棋ゲーム」少数状態の中、新しくて、しかも本格的な将棋ゲームが登場した。「五月陣戦（めいじんせん、と読む）」がそれなのだ!!

セタが作ったからこそ、本格的！

開発がセタであると聞いて、不思議に思った人もいるかもしれないが、セタというメーカーはコンシューマーゲームで、いくつか質の高い将棋ゲームを出している。

つまり、CPUの思考ルーチンなどなどの開発に関しては、しっかりとした素地を持ったメーカーなので、いつアーケード版将棋ゲームをつくり出してもおかしくないのである。

将棋のルールは知っておこう

本格的！ だけど、ギャルがお相手!!

本格的な将棋ゲームなのだが、プレイヤーの相手をしてくれるのは、5人のギャル!!

ただし、あくまでジャンルは将棋ゲーム！ 勝負に勝っても、お色気は一切なし！ 本格的な将棋ゲームだから当たり前のことだ！ そのかわり、ギャルのかわいい「負けポーズ」と賞賛のメッセージが流れる（負け惜しみも言うギャルもいるけれど）。

相手をしてくれるギャルは全部で5人。勝ち進めば勝ち進むほど、相手がどんどん強くなっていく!!

で、ギャルを5人勝ち抜くと、感動のエンディングだ！ 5人のギャルが集まって……。まあ、ここから先は、自分の力で勝ち抜いて見ていただきたい!!

五月陣戦をプレイする前に

これは、麻雀ゲームなどをプレイする前にも言えることなのだが、少なくとも将棋のルールを知っておくべきだろう。

将棋のルールを踏まえてから臨んでこそ、このゲームのおもしろさがわかるはずである。

また、持ち時間制を取っているので、持ち時間0で、コンティニュー画面になる。

つまり、サクサクと駒を動かして、早目に勝負をキメることがけっこう大切かも!!

操作方法は、簡単！

操作は以外と簡単！ 方向レバーで画面上のカーソルを移動。

駒を動かしたい場合は、駒にカーソルを合わせて、Aボタンを押すと、その駒を持つ。

で、置きたい場所に持っていって、さらにAボタンを押せば駒を打つ。駒を打つ前ならば、Bボタンで取り消しもできる。

相手から取った駒を使う場合も、同じ操作でOK。成金の場合、ウインドーが現れて、成るかどうか尋ねてくる。

王手、二歩は許してくれる！

普通だと、二歩をした時点で反則負けになるのだが、画面上にギャルが登場して「反則だよーっ」と打ち直しさせてくれる。

王手の時も、「王手だよーっ」と打ち直しさせてくれる親切設計!! また、投了して、勝負を早目に切り上げることもできる。

対戦ギャル紹介

対戦するギャルは、この5人だ！

橘あゆみ



8月1日生まれ　14才
身長156B74W54H79
丸顔でかわいいタイプ
将棋の腕前は、9級ぐらい？

結城美香



10月29日生まれ　17才
身長167B80W55H83
気が強いタイプ
将棋の腕前は、5級

和泉桂子



2月10日生まれ　22才
身長165B78W53H79
清楚な大和撫子
将棋の腕前は、3級

角五月



5月5日生まれ　24才
身長168B83W53H83
理知的美人
将棋の腕前は、1級

飛場千歳



12月25日生まれ　20才
身長158B90W55H89
ボディコン＆高飛車な一手
将棋の腕前は、初段

※身長、BWHは㎝。

アーケード先取りTHE NEW

各種トリックショットの性質を知り、使いこなして、敵を撃破せよ！

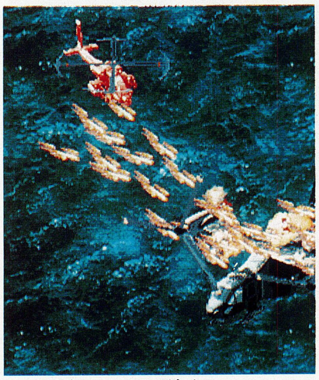
ツインイーグルII

ツインイーグルIIのゲームシステム、アイテム、トリックショットのコマンドなどがほぼ確定したのでお知らせしよう。この記事を読めば、いつでもどこでもツインイーグルIIをプレイできる!!

敵機を見たら、即座に撃墜するのだ！

ツインイーグルIIは「熱い弾よけを楽しむ」タイプのシューティングゲームではなく、「敵を見たらすぐに撃ち落とせ！」というタイプのシューティングゲームだ!!

また、対ボス戦では常にショットがボス方向に向くので、敵弾回避に専念できる。ボスもトリックショットを使ってくるので注意を!!



ボスの方向へショットが向く

トリックショットを使いこなせ！

ツインイーグルIIが、他のシューティングゲームと一線を画するのは、このトリックショットの存在である。

トリックショット中は無敵。しかも、さまざまな特殊効果を期待できる。トリックショットゲージが赤になるまで使えるトコロもうれしい（少しずつ回復する）。

トリックショットコマンド一覧



ホーミングミサイルだ

扇状連射

90°前方に弾をバラまく。レバーの入力で左右ふりわけ可。

→ → ← + Ⓐ(対空) or Ⓑ(対地)

または

← ← → + Ⓐ(対空) or Ⓑ(対地)

回転連射

自機が回転し、360°方向に弾をバラまく。広範囲にダメージを。

 + Ⓐ(対空) or Ⓑ(対地)

または

 + Ⓐ(対空) or Ⓑ(対地)

強力ボム

ボムの威力が倍増する。

↓ ↑ +Ⓒ

ホーミングミサイル

敵を自動追尾するミサイルを発射する。

↓ ↑ + Ⓐ(対空) または Ⓑ(対地)

ダブルホーミングミサイル

一度に撃ち出すホーミングミサイルの数が2倍になる。

↓ ↑ ↓ ↑ +Ⓑ

チャフ

空中に金属の小片をまいて、対空バリアをつくる。攻撃もできる。

↓ ↓ ↑ +Ⓐ



チャフで敵ミサイルを落とす

ナパーム

ナパーム弾を投下して、地上を敵や建築物を一掃する。

↓ ↓ ↑ +Ⓑ

旋回

旋回して、敵の弾をかわす。

↑ ↓ ↓ +Ⓐ または Ⓑ または Ⓒ

これ以外にも、10数種類のトリックショットが用意されている。コマンドは自分で探してみよう!!

アイテム一覧

知っていると、より有利に戦いを展開できる。アイテム輸送機が運んでくるので、破壊して入手!!



対地ビーム

攻撃力の高いビームが一定回数使える。



対空ファイアー

攻撃力の高い火器が一定回数使える。



ボム

ボムのストックが増える。



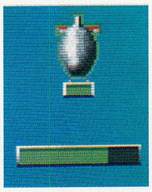
ストックパーツ

10個集めて、1UP。



得点アイテム

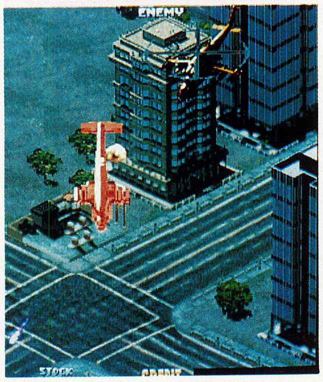
ボーナス得点が入る。



トリックショットアイテム

トリックショットゲージがフルに回復!!

弾よけに、コマンドが加わってさらに熱い



旋回中はムテーキ！

アーケード先取りTHE NEW

実在AV女優の実写取り込み画面満載の超・強力まーじゃんゲーム

まーじゃん エロティカゴルフ 総天然色ギャル

ゴルフギャルとまーじゃん勝負

ここは、ニコニコカントリークラブ。このゴルフ場はスゴい!! で、どこらへんがスゴいかというと、AVギャルがお相手してくれるトコロだ!! ホールごとに担当のAVギャルが違うところも、このゴルフ場の支配人の気配りのひとつかも！



彼女と勝負だ！

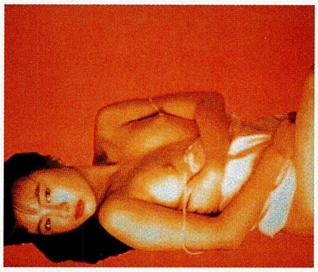
各ホールでなぜか麻雀勝負



連打するのは、男の性（さが）！

各ホールですることといえば、まず麻雀だ！ 麻雀ゲームだから、当たり前のことである。

で、１回上るごとに、ギャルのセクシーポーズを拝めるのだが、



きてます!!

そこはやはり、簡単には見せてくれないのだ！

「Nボタン連打でカギ穴からノゾけます」「Nボタン連打でスポットライトが動きます」というメッセージが出てくるのである。

悲しきかな、男たちはついついそんなトコロに労力を費やしてしまうのであった。合掌。

パターゴルフでアニメーション

各ホールの３度目のセクシーポーズは、パターゴルフをうまくクリアすれば、ギャルがアニメーションするという、超・ウルトラでスペシャルなおまけがついている！ う〜ん、まさにムフフなシーン満載の麻雀ゲームなのであった!! パターゴルフ自体は、はっきり言って、まったく難しくない。

黄金のパターを手に入れろ!!

偶数ホールには、ドラコンホール、ニアピンホールが設けられている。ドラコンホールならば指定の役以上で、ニアピンホールならば指定の翻数で上れば、「黄金のパター」なるものが手に入る。

黄金のパターがあれば、パターゴルフなしで、そのホールのギャルアニメーションを見ることができるのである。こりゃ〜便利だ!!

また、この他にアイテムショップがあり、けっこう役に立つお助けアイテムが用意されているのだ！ うまく使って、ビシバシと（死語）勝ち抜くのだ!!

こいつぁームフフだぇ！



ああっ！ 感無量!!

麻雀スカウトマン 潜入!! AV撮影現場

ナンパテク、麻雀テク全開でいけ！

新人スカウトマンはツライぜ!!

プレイヤー（キミのことだ）は、あるAV会社の新人スカウトマン。ある日、同じ会社の先輩に、「我々のAV会社は今、女優不足が深刻な状況になっている。この



まーじゃんで、勝負だ！

街で女優をスカウトするから、俺についてこい！」と、言われてノコノコついていったのが、ことの始まりだ!! ついていったはよいが、先輩に「とりあえず、おまえがスカウトしてこい」なんて言われ、ギャルをスカウトするハメになってしまったのだ。

言葉巧みにギャルを誘え!!

さあ、ここからがプレイヤーの腕の見せドコロだ！ プレイヤーの話術のテクニック（世の中では、ナンパ術ともいう）がものをいう！ まずは、めぼしいギャルにアタリをつけて、とりあえず声をかけてみよう！ ギャルがキミに興味を持てば、こちらのものだ！

キミはホメまくったり、強引に誘ったり、いきなり土下座して頼み込んだりしなくてはならない。

うまくいけば、ギャルから「そうねぇ、麻雀でキメましょう」という、お言葉をもらえ、しかも口説き方がうまいと、ギャルの持ち点が少なくなるのだ！

逆に、うまくいかないと、先輩



AVデビュー直前だね！

から「バカ野郎!! 何やってんだ。しかたないヤツだなぁ。次は、あそこに立っている女だ。今度は、うまく口説けよ」と、しかられてしまう（スカウトするっていったのは、先輩のほうなのにぃ〜！）。

麻雀で勝負だ!!

うまく麻雀にこぎつけたら、全力で勝負に勝つのみ!! 上がったときの翻数に応じて、とっても便利なアイテムを購入できる。また、「恐いお兄さんたたきゲーム」「和了牌当てクイズ」などサイドゲームにも、なかなかおもしろいものが用意されている。さあ、キミはいったい何人のAV女優をデビューさせることができるのだろうか？

アーケード先取りTHE NEW

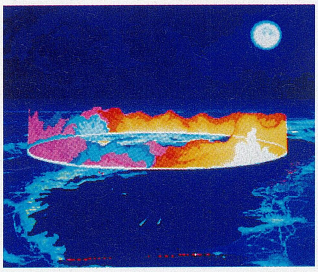
魔都・新宿で繰り広げられる超伝記退魔麻雀！

ミラージュ 妖獣麻雀伝

久々の新作麻雀ゲームが登場する。その名は、「ミラージュ」。これまでの麻雀ゲームとは、かなり違った雰囲気を持つ！

魔都・新宿に何が起こったか？

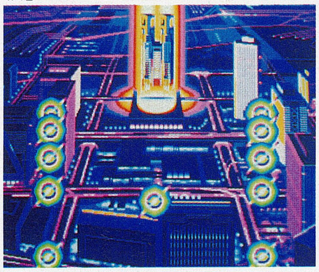
1994年。首都圏を襲った「異変」は、新都庁ビルを中心に、この地球上から「新宿」を消し去った。



この時「異変」が…

「異変」により、東京23区はほぼ壊滅。多数の死傷者が出た。「新宿」にいたっては、その土壌の存在すら絶望視された。

だが、4億6千万年後の未来、人類が滅亡しても、銀河系の片隅に「新宿」だけは存在し続けていたのだ。



新都庁に集まる謎の光　何が…？

「異変」に巻き込まれながらも、その発生にさえ気づかぬ4万の人々を乗せて、「新宿」は「ミラージュ」幻の都市となったのだ。

除霊雀士登場!!

夜な夜な歓楽街を漂白する雀士、それがプレイヤーだ！

だが、ただの雀士であろうはずもない。彼は、鳳凰の印を修める除霊士でもあるのだ。



見たとおりの、女子高校生よ～ん！

プレイヤーは、妖しい目をしたギャルを雀卓へと誘い、彼女の身体に巣くう妖獣の存在を嗅ぎ取り、除霊の術を施さなくてはならない。

もちろん、除霊は麻雀に勝ってのち。1度上がるごとに、ギャルに除霊の術をかけるのだ。



妖しく身もだえる彼女の身体から徐々に妖獣が抜け出ていく。そう、お楽しみのムフフなシーンはこの時なのだ！

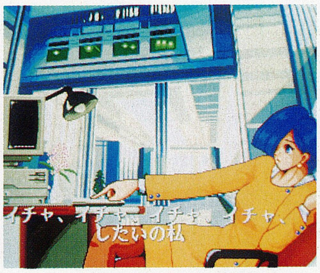
勝つためには妖獣牌を集めるのだ!!

「妖気牌」とは、いったい何か？

プレイをしていると手牌の中に“黄色い牌”が混ざることがある。それこそが「妖気牌」だ！

自分が和了がろうが、相手が和了がろうが、とにかく手牌の中に「妖気牌」があればよい。

多く集めれば、「役満ツミコミ」などの便利なアイテムを使えるようになるので、うまく使って、一挙に勝負をキメるのだ!!



雀士の前に現れる妖しくも美しい女たち



プレイヤーのお相手をしてくれる女の子たちだ。中には、「千年待った」というウレシイ（？）ことばをかけてくれるギャルもいる。



♥寿あいみ



職業：女子高校生　年齢：15歳

サイズ：身長158B84W58H85

どこへ行こうと言うのか、あいみちゃん？　見たとおりの女子高校生。実は彼女が一番…なのだよ。

♥天童桃子

職業：OL　年齢：21歳

サイズ：身長164B86W57H84

残業中の桃子さん。まじめにお仕事をこなしているのかと思えば、実はサボっているようだ。

♥鬼車　彩

職業：自衛官　年齢：24歳

サイズ：身長167B85W59H87

戦闘ヘリのコ・パイをやっている彩ちゃん。何かあるごとに「ぶっ殺す!!」というおことばが…。

♥神宮寺　薫

職業：客室乗務員　年齢：22歳

サイズ：身長163B85W57H84

いわゆるスチュワーデスで、超・高ビーなことをのたまう。場違いな登場シーンがカッコイイ！

♥日輪姫子

職業：巫女　年齢：19歳

サイズ：身長162B83W56H83

屋内プールで巫女さん姿。19歳のクセに、「千年待った」とは、いったいイカなることか？

♥魔神華子

職業：女子高校生　年齢：17歳

サイズ：身長163B84W54H82

都庁をバックに現れる、あの妖しくも美しいギャルが彼女である。いったい何をやろうというのか？

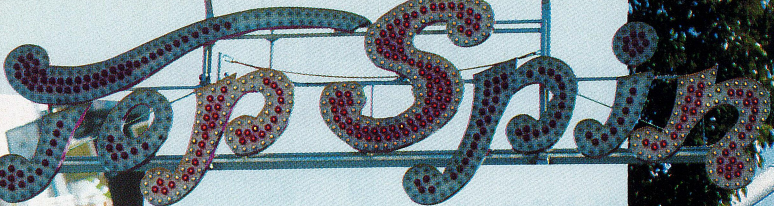


和了がると、小ギャルが踊る！

※画面は開発中のもの









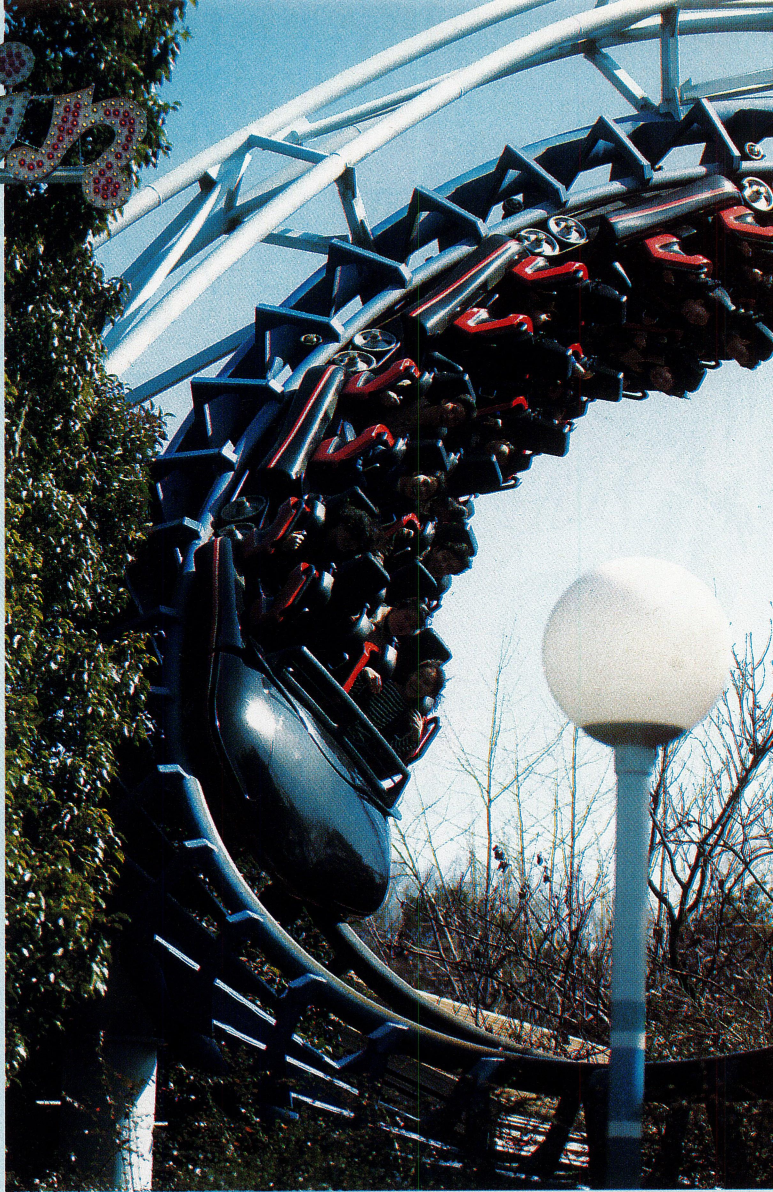
奈穂のぜ〜っきょおグラフィティはとしまえんです。

出演／伊藤奈穂・カメラ／千代谷次夫・構成／テイク・エム／協力／としまえん&オスカー

こんにちは。伊藤奈穂です。いつもなら、バーチャル・リアリティ・レポートなのですが、今日はすこし趣向を変えて、リアルな「絶叫」を体験するために、東京、豊島区にある遊園地「としまえん」にやってまいりました。

「としまえん」と言えば、「フライングパイレーツ」をはじめに、2回転宙返りの「コークスクリュー」、巨大なループを走り抜ける「シャトルループ」や「サイクロン」などなど、絶叫マシンには事欠きません!!

奈穂がオススメする絶叫マシンは、やはり「フライングパイレーツ」！大人も子供も、気軽に「絶叫」を楽しめるところがよいですね。









カラーDEイラストこおなあ



PN:原本梨奈



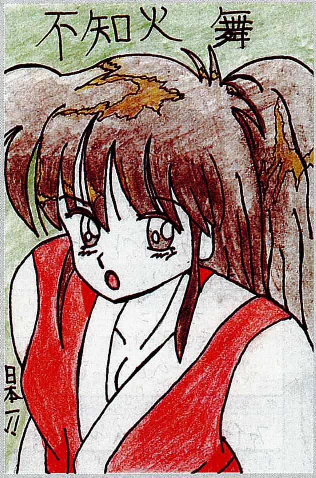
PN:森村そよぎ



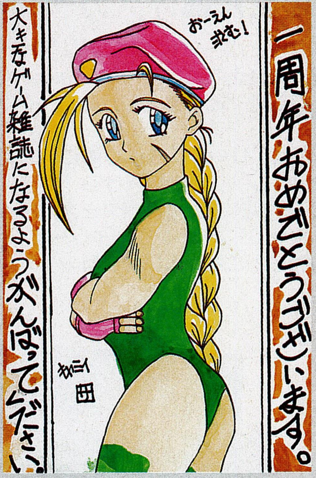
PN:格闘王政々



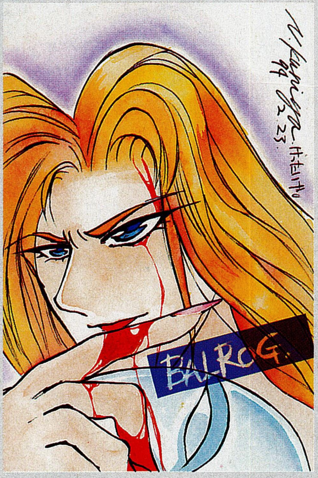
PN:てぃあな



PN:舞・ボガード



PN:サルのコーハイ

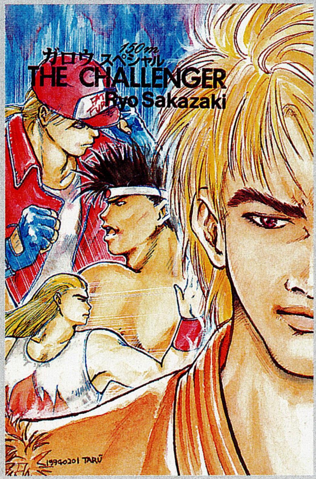


PN:都矢直輝

6月の10作

寸評

今月も、カラーDEイラストのコーナーにたくさんのカラーイラストが送られて、恐悦至極極楽大往生的大歓喜満員御礼状態の担当であります（非常にうれしい）。
今月の"押しの1本"は、原本梨奈さんの愛奈ちゃんでしょうか。
カラーなので、手間がかかるせいか、遊展・英断への投稿に較べると数的に少ないようです。みなさん、がんばって投稿してください。今出せば、載りやすいですよ！



PN:たるⅡ

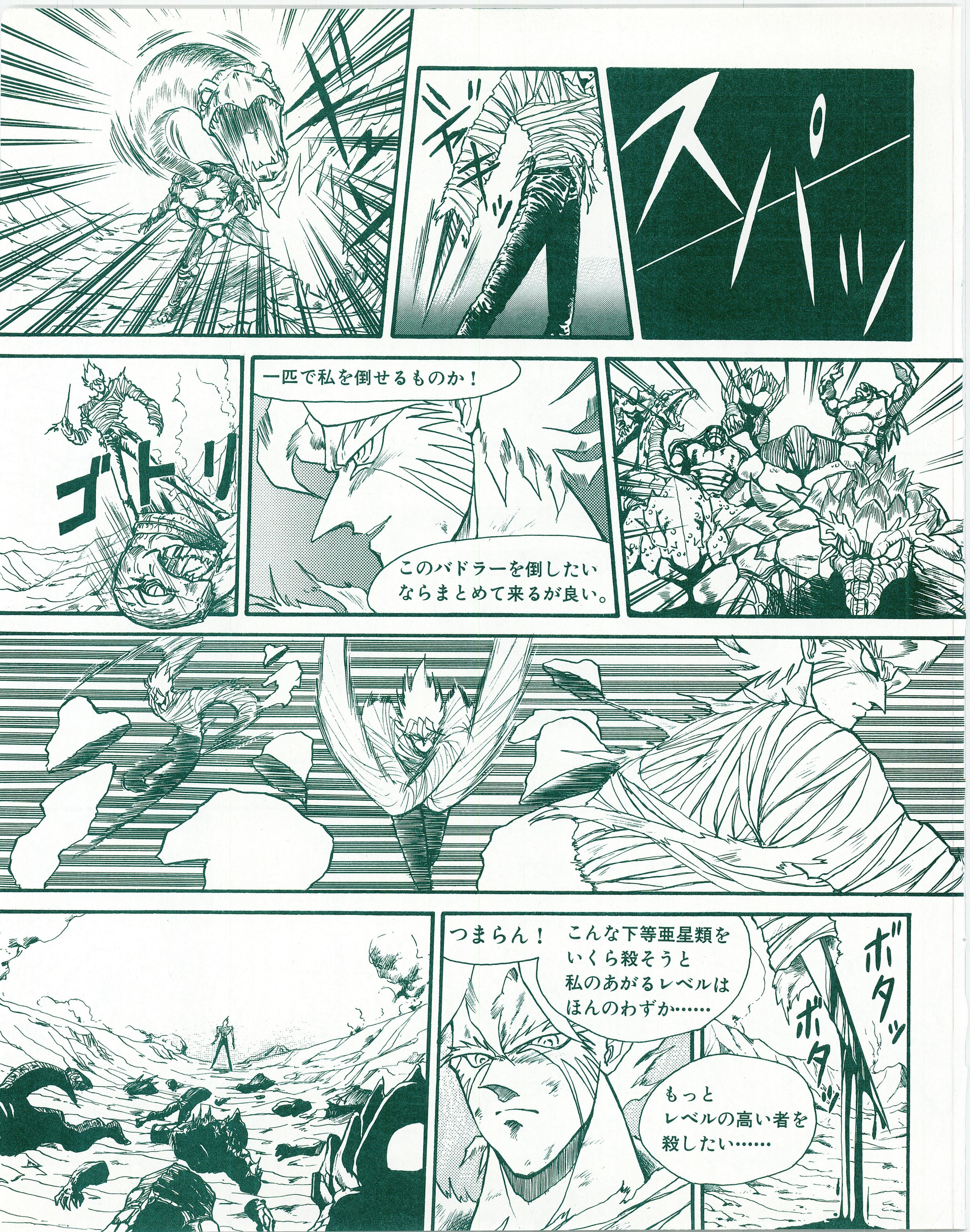


PN:水無月昇



PN:橘葉月


三賢人を探すヒコの前に
立ちはだかるバドラーとは!?
HIKO
ヒコ
原作・野島好夫　作画・あかつき
ゴオオオオ
さあ、早く来ないか！
魔鬼ドーグア様配下にこの者ありと言われたこのバドラーを倒せば、
おまえたちのレベルも一気に上昇するぞ。


スパッ
一匹で私を倒せるものか！
このバドラーを倒したいならまとめて来るが良い。
ゴトリ
ボタッ
ボタッ
つまらん！
こんな下等亜星類をいくら殺そうと私のあがるレベルはほんのわずか……
もっとレベルの高い者を殺したい……


パク
言っとくけど
パクパク
アタシは、人類がどうなろうとそんな事ぜ〜んぜん興味無いからねっ!
アタシの野望は、
一番強い賞金稼ぎになることなんだから!!
イモ
ずいっ
イモ
野望とは、また随分な言葉を使うな、ヒメ。
人がどんな言葉を使おうと勝手だろ!
プン
諦めることだヒメ、
望むと望まぬにかかわらず運命は流れてゆく…
まったくあんたってヤツは、あきれた優等生さんねー。
今の時代は強いものが一番偉いんだ、すごいんだ!!そうなれば運命だって変えられるのさ。

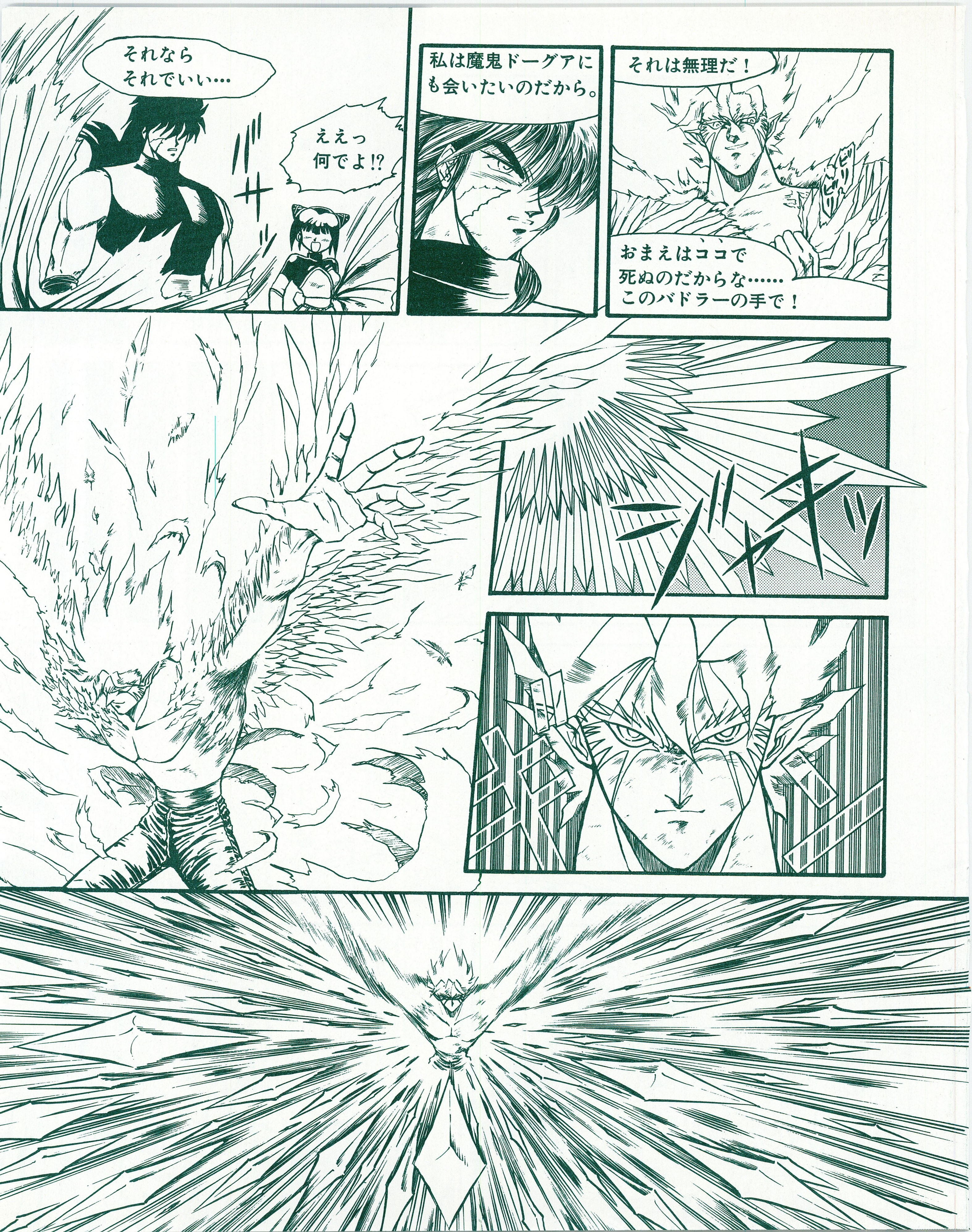

…………
まあいいや、
それで残りの三賢人、フューリー、グリーフ、プレジャーの居所のあてはあるの、ヒコ？
ふきふき
ない……
ただ、賢人ジョイが死の前に、フューリーは火の側に居る可能性が高いと、私の脳裏に呟いてくれた。
百万ギルド持っておるかな、お若いの？それで賢人フューリーの居所を教えよう。
百万ギルドだって!?それだけの金があればこの町だって買えるわよ。
それでは50万ギルドでどうじゃ？
オイオイ一言で半値？怪しい話だねえ。
金はないがこんなものならある。
ゴソゴソ
こ、これサフェア！
それもこの大きさ、百万以上の値打ちがあるわよ!!
ば、馬鹿言ってんじゃないわ。こんな大嘘つきに、これをやろうだなんて!?　あんたどうかしてるよ!!
ずん
かまわん、私は宝石などに魅力は感じない。


ぶつぶつ
ぶつぶつ
あんなジジイに
嘘か本当か判んない
話の代償に
あ〜んな素晴らしい
サフェアをやっちゃうなんて。
老人の話が本当か嘘かは
私にも判らない……
だが、彼からは何か
得体の知れないパワー
を感じたのだ。
ぶつぶつ
ザッ
ザッ
あんたって男は
誰かがマネージャーを
しないと、
とことん損する
人間らしいわね。
あの老人は
ただの老人では
ない……
だとしても高過ぎる
って言ってるの!!
出しなさいっ!!
アタシが預かって
あげるわ！
あ、ああ…
あんなやつが
あと５・６個
ある……
ヒコ、ひょっとすると
もっと宝石持ってるん
じゃないの!?
ザッ
いいのかなヒコ、
アタシがこれを持って
逃げるかもしれない
よ？
ペカ〜
逃げたければ
逃げるがいい。
ポ
ポト
いいだろう。
交渉ごとは、おまえの
方が巧みだ。
ガサッ



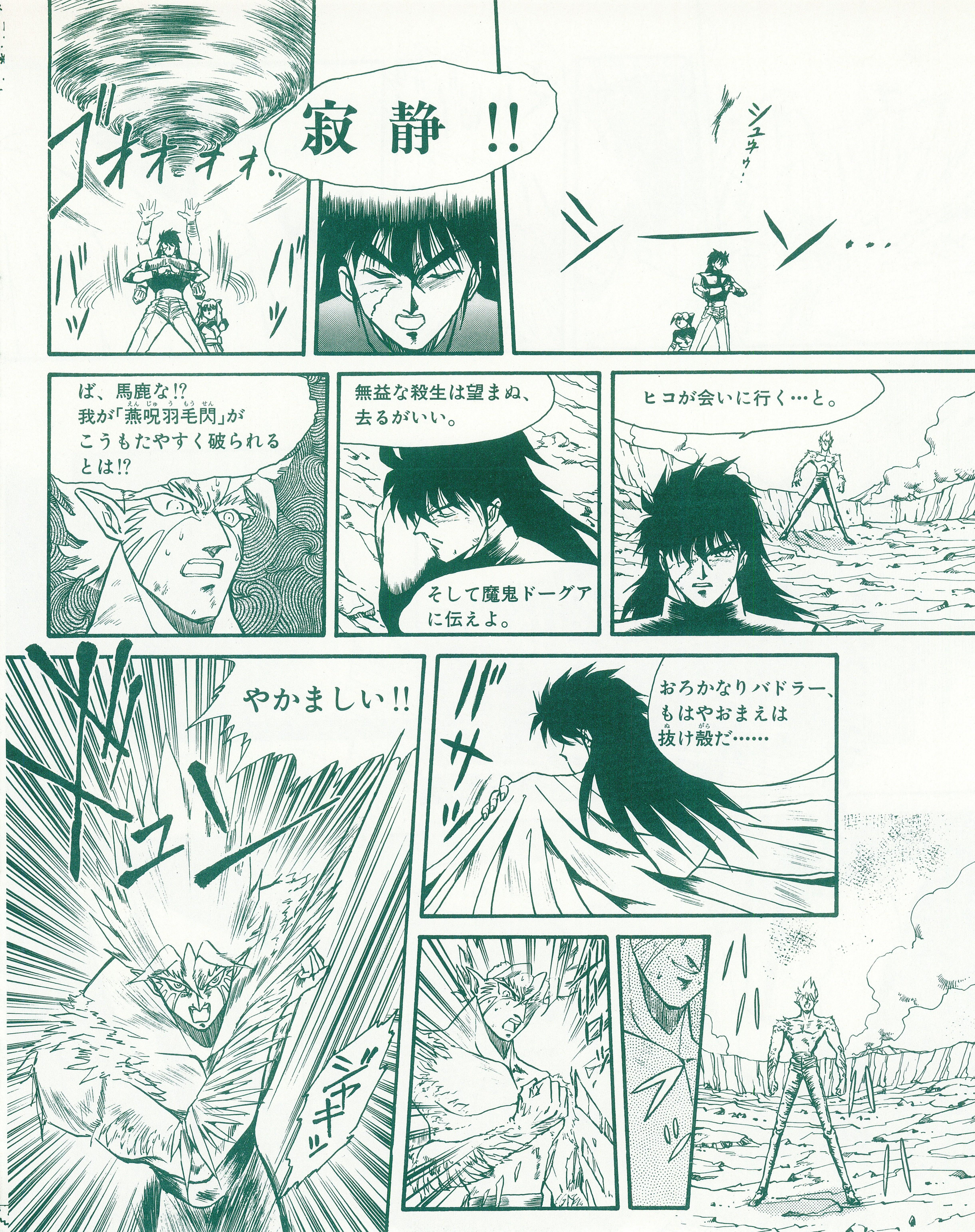
いい感触、
至福の感触ってやつだわ。
ポトリ
ヘナヘナ
はあー、どこまでお人好しなんだかあんたってば……
……何よう…じゃ…ホメ…ロン……
先日ご報告致しました、ヒコという男を見付けてございます。
…そ…う、か。
私の与えました偽の情報でやつは、バドラーのもとに向かっております。
…バド…ラーか、…良か…ろう…
…だが…

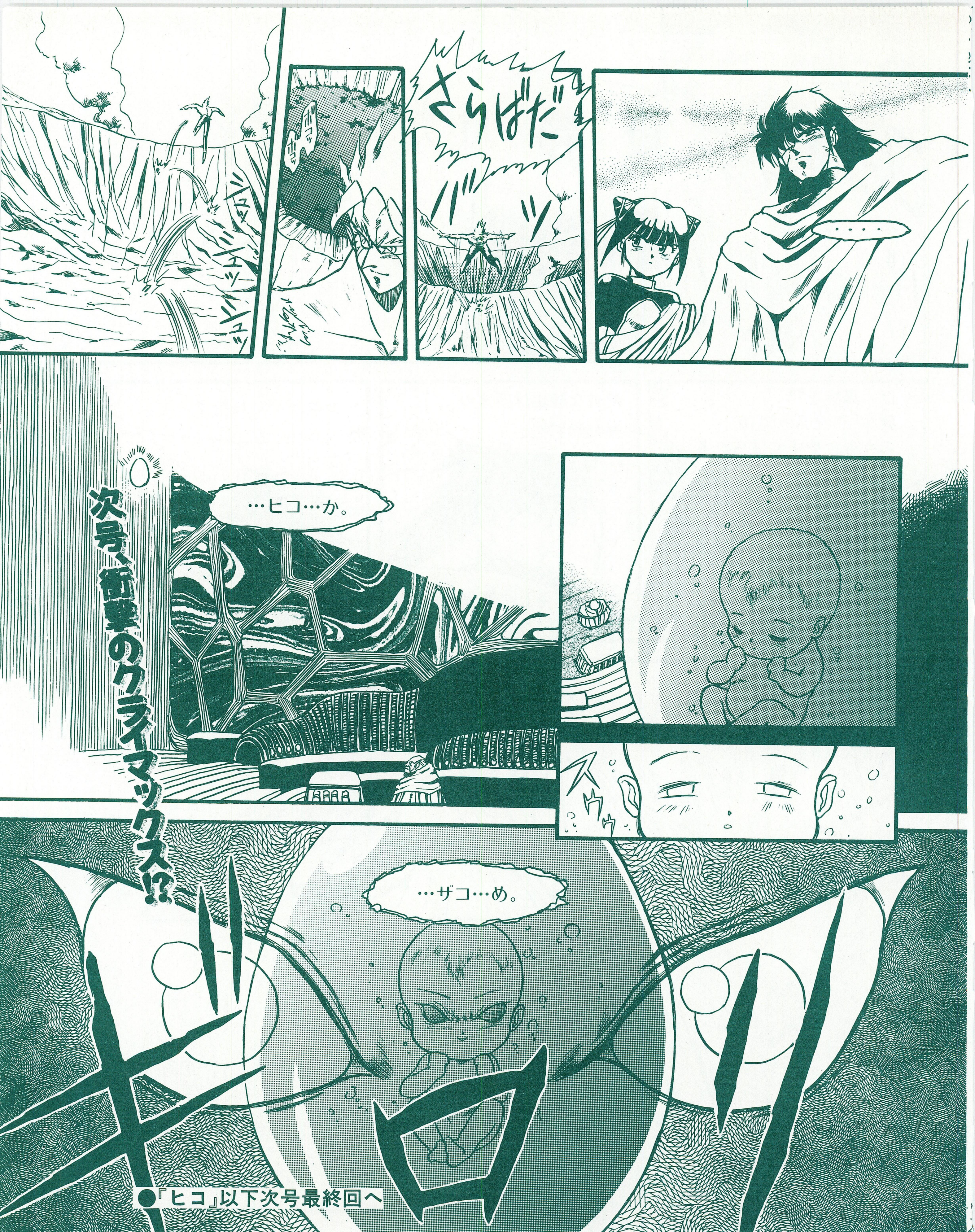

ホメロン…
わしが…おまえに最優先で
調べさせているのは…
三賢人の…行方じゃ…
ヒコなどと…いう
ザコのことでは…
ない…ぞ……
承知して
おりまする。
ジョイを…失った…今…
残りの三賢人を押えねば…
…わしは…
完全なる…人に
なれぬ……
急ぎ、
急ぎ調べます
ゆえ。
…行け……
ハハッ。
ガルゴ、シュラを倒した
と聞いたので、どんな
やつかと思ったが……
ザッ
フン、ただのヒヨッ子
ではないか！
ほうらねヒコ！
やっぱり、
と～んだ食わせ者
だったじゃない!!
ドーグアの手下
だったんだ!!


それなら
それでいい…
ええっ
何でよ!?
私は魔鬼ドーグアにも会いたいのだから。
それは無理だ！
おまえはココで
死ぬのだからな……
このバドラーの手で！
ジャキッ


どうするのヒコ、
切りが無いわ！
…私の後に隠れろ。
冗談じゃない！
このヒメちゃんはそんな
腰抜けじゃないもんね!!
邪魔だからだ。
こ、
このおっ！
ブン
ブン
ブン
フン、いいわよ
いいわよ！
ぷすっ
勝手にしろ！
でもヒコ！
死んだら宝石はアタシ
のもんだからね!!
サッ
ジョイから
受け継いだ
「気砲術」!?
ゴオオン


爆裂!!
ギュオオオオ


ゴオオオオ…
寂静!!
シーーン…
ば、馬鹿な!?
我が「燕呪羽毛閃」が
こうもたやすく破られるとは!?
無益な殺生は望まぬ、
去るがいい。
そして魔鬼ドーグアに伝えよ。
ヒコが会いに行く…と。
やかましい!!
ジャキッ
バサッ
おろかなりバドラー、
もはやおまえは
抜け殻だ……
ボロッ



さらばだ
バッ
ボコッ
ボコッ
ジュッ
ジュッ
シュッ
…ヒコ…か。
スゥゥ
次号、衝撃のクライマックス!?
…ザコ…め。
ギロリ
●『ヒコ』以下次号最終回へ

集まれハイスコアラー



にっぽん全国 ゲームセンター ハイスコア情報

今月の3タイトル

目指せ NO.1

- 龍虎の拳2(ユリ)
- ミラクルアドベンチャー
- ファイアーバレル

決定 今月のハイスコアラー

3月25日 集計

タイトル名	1位	2位	3位
龍虎の拳2(ユリ)	CAT-AMI	G・M・C完治	K.S
ミラクルアドベンチャー	でじむ	WGFC-MLK	Legion-KLF
ファイアーバレル	WeLove 8CS-ROBOCOP	HA	SAI

ゲームプラザヴィクトリア

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025　3月25日現在　check桑田

龍虎の拳2(リョウ)	2,034,470	QS-リキさま!!Ⓑ	ALL 1ミス D×1
〃 (ビッグ)	2,135,160	HU-FE-DMRDE	ALL 1ミス D×3
餓狼伝説スペシャル(ジョー)	2,413,900	あつし	ALL 2ミス D×18
雷電II(1P側)	4,596,740	あつし	2−5 1UP×1, 5万×0
ファイターズヒストリーダイナマイト	750,550	SAGA.T・N	ALL P×4
龍虎の拳2(ユリ)			
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

NTK

北海道恵庭市本町113 ☎0123-33-2271　3月24日現在　check北山秀作

龍虎の拳2(リョウ)	607,040	アツシ	ALL
〃 (ユリ)	596,841	ハ杉	ALL
スーパーストリートファイターIIX(ザンギエフ)	452,100	©ハゲ	ALL
〃 (バルログ)	606,900	BAL	最後
ファイターズヒストリーダイナマイト( )	648,150	AGO	ALL
龍虎の拳2(ユリ)	506,841	ハ杉(兄)	ALL
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

ワンダーランド遊²(ユーツー)

北海道旭川市旭町2-3 ☎0166-53-7788　3月24日現在　check北野

バーチャファイター(ジャッキー)	2'18"84	THD-SGT-H.S	1コインオール
龍虎の拳(ロバート)	809,102	足利を守れ	1コインオール
龍虎の拳2(タクマ)	1,142,210	明智光秀	1コインオール
スーパーストリートファイターIIX(春麗)	504,100	上杉最強	1コインオール
フライングパワーディスク	162,604	「お湯」	1コイン5面
龍虎の拳2(ユリ)			
ミラクルアドベンチャー	420,800	UJI-HAE-KAO	STAGE 5
ファイアーバレル			

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎0166-53-5332　3月23日現在　check倉島宗宏

スーパーストリートファイターIIX	1,324,200	M・R・K.組長	ALL フェイロン P6−2−0.S1
〃	1,268,900	松田No3	ALL P−5−4−1 S−2
餓狼伝説スペシャル	1,943,100	B・O・O	十平衛 P×25
〃	1,665,300	D・I・O	ビリーALL P=15 =2
〃	1,049,100	SAN・F・H勇	ザンギエフALL P=7-3-0 S-2
龍虎の拳2(ユリ)			
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

ゲームコーナーロム

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎022-262-9065　3月25日現在　check今井洋臣

ファイターズヒストリーダイナマイト	883,600	神風Ⓨ	ALL サムチャイ
〃	791,550	あぶぞⓒ	ALL リー
バトルクロード	570,900	ボールⓄ	2周目2人目真作
クレヨンしんちゃんおらと遊ぼ	1,812,000	圓	ALL チョコビ
サンダードラゴン2	5,149,290	Y.S.	ALL 2P側
龍虎の拳2(ユリ)			
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

プレイランドファンタジア

秋田県本荘市出戸町渕下103ジョイフルシティ内2F ☎0184-24-5278　3月25日現在　check佐藤

餓狼伝説スペシャル(ギース)	1,365,700	T&T	1コイン ALL
〃 (山田十兵衛)	1,468,800	T&T	1コイン ALL
豪血寺一族(アニー)	447,400	Let's豪血寺一族T&T	1コイン ALL
パツグン(Bタイプ)	14,859,210	「S」GALAXY-いけだ!!	1コインALL 連なし
ワールドヒーローズ(ジャンヌ)	1,832,000	神	1コイン ALL
龍虎の拳2(ユリ)			
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

ゲームタウン

福島県福島市万世町1-26福電ビル1F ☎0245-21-5396　3月25日現在　check長沢宏之

龍虎の拳2	757,720	MAC	ノーマル ALL タクマ
バーチャファイター(カゲ)	2'42"46	S.K	ノーマル ALL
タンブルポップ	1,169,200	AGE	ノーマル ALL 2年前
グレイハウンド	70	トリオ・ザ・パンチ	玉3個
龍虎の拳2(ユリ)	438,490	㋣	ノーマル ALL
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

ファミリーランドカーニバル

福島県会津若松市中町3-53 ☎0242-27-2236　3月25日現在　check大泉祐子

龍虎の拳2	1,279,060	ケッケアル by㋮ゾンビ	ジョン3/21
〃	939,921	好きさ 好きさ!! by㋮	タクマ3/20
ダンジョンズ&ドラゴンズ	114231×p	ちょっと先に進んだ	クレリック3/2
ドラゴンボールZ	760381	バビディを出して	1コイン バータ
リッジレーサー	3'31"843	今年こそフェラーリ優勝だ	上級
龍虎の拳2(ユリ)			
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

モンテカルロ

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎0273-23-2361　3月25日現在　check滝沢

龍虎の拳2(ジョンクローリー)	2,030,000	B党-K.O	1coin ALL
ファイターズヒストリーダイナマイト(マーストリウス)	925,100	MFL-K2	1coin ALL スコア狙い1日目
豪血寺一族(キーズウエイン)	1,573,800	・・・	1coinALL
レイフォース	4,575,500	㊙計画発動-EMS	1c最終ボスごめん下手です。
スラムダンク	334	NBO	1coinALL サンアントニオ
龍虎の拳2(ユリ)			
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

集まれハイスコアラー

ゲームプラザコトブキ

3月20日現在
埼玉県浦和市白幡 5-1-28 ☎048-838-6631 check小林

ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	1,184,150	橋本(大)	ALL(連)
〃 （マーストリウス）	1,041,150	3キャラ担当!	ALL(連)
〃 （ザジイ）	980,700	次回は7キャラ(本当)	ALL(連)
龍虎の拳2（ロバート）	1,993,810	PST-JUN	ALL(必) P×22・D×3
スーパーストリートファイターII（ザンギエフ）	1,886,100	YTO-サブ	ALL(連)(必) 前半2落ちベガ勝ち
龍虎の拳2（ユリ）	2,230	余裕っち♥橋本	1人目で死亡 Pまけ×1
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

スターメッセ

3月24日現在
千葉県我孫子市湖北台 ☎0471-88-5294 checkヤマク

龍虎の拳2	2,046,170	Poo	
スラムダンク	237	D10	
スーパーストリートファイターIIX（ガイル）	1,003,500	T1	ゴーキ?（X）を倒す
龍虎の拳2（ユリ）			
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル	10,573,600	HA	3周ハードクリア

TVボンバー

月 日現在
千葉県我孫子市柴崎台1-10-8 ☎0471-84-3033 check寺島

スーパーストリートファイターIIX（ケン）	732,300	HIDE	
〃 （春麗）	580,000	ハッカ	（ノーミス）
〃 （ブラ）	633,800	藤田	
雷電II	5,843,170	小野	（2―5）
龍虎の拳2（ユリ）			
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

ゲームセンタークラウン

3月22日現在
千葉県鎌ヶ谷市南初富 5-9-40 ☎0474-44-3833 check牧野司

龍虎の拳2	923,632	カマタパンヤ	リョウ1coinALL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	814,513	カマタチロ	エルフ 1coinALL
ハットトリックヒーロー93	26点	ジーコサッカー(H)	ヘルマン 1coinALL
J．Jースコーカーズ	2,485,610	ミスタートウジレ	1coinALL
スーパーストリートファイターII	1,365,200	(相)大王	リュウ1coinALL
龍虎の拳2（ユリ）	688,450	ハットトリックセイジ94	1coinALL
ミラクルアドベンチャー	なし		
ファイアーバレル	なし		

八千代プレイランドカーニバル

3月25日現在
千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎0474-85-2235 check高沢一成

餓狼伝説スペシャル（チンシンザン）	2,531,100	Ⓑ-SATSUMA	ALL(パ)(連)(必)
スーパーストリートファイターIIX（ダルシム）	1,766,400	Ⓑ-SATSUMA	ALL(連)(必)
龍虎の拳2	1,830,070	Ⓑ-SATSUMA	ALL(パ)ギースなし
ファイターズヒストリーダイナマイツ（カルノフ）	1,114,500	Ⓑ-SATSUMA	ALLうしあり
スーパーストリートファイターII（ダルシム）	1,893,400	Ⓑ-SATSUMA	ALL(パ) つめ×3
龍虎の拳2（ユリ）	760,380	KSD-木野Ⓙ	Ⓟ×6 R．35
ミラクルアドベンチャー	606,500	Ⓑ-SATSUMA	ALLクリア
ファイアーバレル			

ゲームセンターポパイ

3月20日現在
東京都足立区綾瀬 4-9-31 ☎03-3620-4873 checkすはらゆきひろ

龍虎の拳2（ロバート）	1,043,532	フォーエバーRYU	ALL 得意技×2
〃 （リョウ）	1,01,277	NAK(ホ)●	ALL 得意技×7
スーパーストリートファイターII（サガット）	1,306,405	Y．Y	ハイスコアは1coinで出して
大魔界村	162,400	のむらたけし	このゲーム永パだよ！
ヴィマナ	45,437,540	林田（師匠）	今月、なめすぎ！！
龍虎の拳2（ユリ）	1,408,520	ザコ	ALL(必) (パ)×11
ミラクルアドベンチャー	786,900	SAI	ALL 残×3
ファイアーバレル	8,078,800	SAI	ALL(連) 1P

ゲームコーナーフジ

3月25日現在
東京都葛飾区新小岩1-50-8 ☎03-3652-0670 check小林邦年

龍虎の拳2（ジョン・クローリー）	2,912,510	CPU	ALL ジャック6万落ち
〃 （キング）	2,280,750	BAL	ALL
ファイターズヒストリーダイナマイト（ザジィ）	836,000	稲妻お竜	P×5 4D
ファイナルラップR（ブラジル）	2′35″10	ニューパルサー	
リッジレーサー（T．T）	3′33″373	西牧 昭一	オートマ
龍虎の拳2（ユリ）	2,316,770	G・M・C・完治	ALLP D×3
ミラクルアドベンチャー	973,900	でじむ	ALL．バス 5．5万落ち
ファイアーバレル			

プレイシティキャロット巣鴨店

3月23日現在
東京都豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1 ☎03-3943-6735 check鈴木淳

ネビュラスレイ	2,610,260	ケーキ屋さんに捧ぐ MFC-軍曹(夫)	(連)付ALL EXTRA-BOSSで死亡
ファイナルラップR（ドイツ）	2′30″71	NT．-L．E．D．	ベストラップ 36″70
〃 （ブラジル）	2′32″45	NT．-L．E．D	ベストラップ 37″11
マジカルエラーをさがせ	4,624	御	6―3 98%
スーパーゼビウス	9,999,990+α	MFC-ケーキ屋	
龍虎の拳2（ユリ）			
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

プレジャーキャッスル

3月25日現在
東京都町田市原町田6-14-8 ☎0427-28-8693 check押田隆太

龍虎の拳2（リョウ・サカザキ）	2,168,390	NGT-キャサ夫	ALL(連)
〃 （タクマ・サカザキ）	2,788,120	NGT-キャサ夫	ALL(連)
餓狼伝説スペシャル（テリー・ボガード）	2,539,500	PROFESSOR	ALL(連)(必)
〃 （アンディ・ボガード）	2,546,700	CYCLONE-NEC	ALL(連)(必)
〃 （山田十兵衛）	2,585,700	CYCLONE-R．T	ALL(連)(必)
龍虎の拳2（ユリ）	2,470,300	CAT-AMI	ALL
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

ゲームセンターコバIII

3月24日現在
神奈川県泰野市南矢名62-42 ☎0463-78-0610 check真壁勝秀

ファイターズヒストリーダイナマイト（レイ）	1,191,800		(連)ALL
〃 （リー）	1,181,100		(連)ALL
〃 （クラウン）	1,106,000		(連)ALL
〃 （ミゾグチ）	1,318,500		(連)ALL
レイフォース	7,123,700		(連)ALL
龍虎の拳2（ユリ）			
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

オレンジハットとなみ

3月24日現在
富山県礪波市新又147-1 ☎0763-33-1863 check宮浦

ファイターズヒストリーダイナマイト	782,840 ALL	時代は矢	らせられて大変です
ネビュラスレイ	1,152,700	ようか?売るかどうかも	狙ってやった事なのか
スーパーストリートファイターIIX	46人技小西	分からない商品のデー	もしれませんがこう
〃	806,600 TKC	夕を入れてだけおく	いう事が続けば誰も
レイフォース	3,325,200	のはちょっと勘弁して	物事の根本をおろそ
龍虎の拳2（ユリ）	1378530 M	欲しいものでもう国内	かにしてしまうと思う
ミラクルアドベンチャー	184400	の誰が見てもいない	のですが、どういった
ファイアーバレル	7733600 ××！	その製品の情報に踊	ものでしょうか？

夢空間ファンタジー

3月24日現在
長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎0266-72-5339 check有賀和義

バーチャファイター（カゲ）	1分台	さたなきあ?!	ALL
ファイターズヒストリーダイナマイト（リー）	924,350	あすたろと?!	ALL(連)
〃 （サジィ）	687,900	ねびろす?!	ALL(連)
〃 （タクマ）	1,257,390	AXUS	ALL
〃 （タイプB）	4,644,390	APO(う)	ALL(連)
龍虎の拳2（ユリ）	やってない		
ミラクルアドベンチャー	入ってない		
ファイアーバレル	入る予定な		

天野スポーツのゲームコーナー

3月25日現在
愛知県西尾市高砂町41番地 ☎0563-56-2670 check天野欽史

龍虎の拳2（ビッグ）	1,014,700	byC．M．S	1CALL ノーミス
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ドワーフ）	499,520	AMN	1CALL
スーパーストリートファイターII（ケン）	1,235,500	×むづい…あかつき 豊橋から来た男	1CALL
ガイアポリス（ドラゴン）	12,021	TOA愛好会DDHⓈ	1CALLついに大台
アルゴスの戦士	2,775,640	G-S-F	
龍虎の拳2（ユリ）			
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

アミューズメントスペースハスラー

3月22日現在
三重県熊野市木本町こまや2F ☎05978-9-0970 check小山

餓狼伝説スペシャル	1,416,300	HAN	ギース・ハワード
サムライスピリッツ	618,740	R	覇王丸
〃	618,610	HAN	服部半蔵
龍虎の拳2	1,015,650	ASR	ロバート・ガルシア
〃	1,082,930	ZAT	タクマ・サカザキ
龍虎の拳2（ユリ）	申請なし		
ミラクルアドベンチャー	なし		
ファイアーバレル	なし		

お店の

★乱入対戦が今一番熱い！ ○モまでストIIXで熱くなるぞ。だけどやっぱりダイナマイトかな!!（ファンタジーゾーン夢ランド）
●外米反対（ウっそぴょ〜ん）。（プレイランドファンタジア）
■今回は常連の橋本さんに1本とられてしまった。（コトブキ）
▲フリーターの中島君、学業に励んでくだちーな！（スターメッセ）
◆当店こんなスコアでもOKです（ウソ）。（ゲームセンターポパイ）

ゲームセンターカオス

月　日現在
大阪府大阪市此花区梅香 3-26-9　☎06-463-3773　check野崎浩司

龍虎の拳2	976,591	DON	ALLクリアギースよゆう
スーパーバレー'91	80,940(女子部)	大出一貴	ALLクリアーだけ
雷電II	673,790	K吉	あまりやるやつみかけんけどやるとおもろいよ
ワールドヒーローズ	1,335,400	大で一貴	ALLクリア
ワールドヒーローズ2	6,556,700	倉本義弘	自己最高は800万点!
龍虎の拳2(ユリ)			
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

タイトーIN表町

3月25日現在
岡山県岡山市表町 3-6-28　☎086-223-5768　check蔵本巧

龍虎の拳2(リョウ)	1,795,800	あたり前だ!	LEVEL1 1コインALL
餓狼伝説スペシャル(ダックキング)	2,126,900	K,Y	LEVEL1 1コインALL
ワールドヒーローズ2(ブロッケン)	6,361,000	ISQ	LEVEL2 1コインALL
天地を喰らう(趙雲)	5,028,900	OK!シリオス	LEVEL1 1コインALL
ミッドナイトレジスタンス	1,566,200	MRX	LEVELイージー1コインALL(大元店)
龍虎の拳2(ユリ)			
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

タウンスポットプレイランド

3月25日現在
大阪府茨木市中津町 4-3　☎0726-36-5900　check三島拓也

龍虎の拳2(タクマ)	2,343,650	SGP-TM㊀	ALL 3万×1, 4万×3ロス
ファイターズヒストリーダイナマイト(マーストリリス)	926,650	MIZ神-ZZ㋕	ALLP×13
ダンジョンズ&ドラゴンズ(ファイター)	1,113,655	神代警視正	ALL
スーパーストリートファイターIIX(ケン)	1,469,200	ベガ出ろや㊀	ALL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	1,108,455	BBC-SALAMANDER	ALL
龍虎の拳2(ユリ)			
ミラクルアドベンチャー	849,000	Legion-KLF	ALL
ファイアーバレル			

オキモト

3月23日現在
広島県広島市西区南観音 3丁目15-3　☎082-292-1473　check沖本恭子

ファイターズヒストリーダイナマイト(カルノフ)	1,036,100	バルーンすほー	うしALL
〃(マーストリウス)	670,400	昌	ALL
〃(ミゾグチ)	711,950	昌	12人目
スーパーストリートファイターIIX(ケン)	1,877,100	たろー	ALL
龍虎の拳2(ジョン)	2,046,610	GOM	ALL
龍虎の拳2(ユリ)	677,000	はずかしいから出すなといった君	
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

ゲームプラザ「NOKEYMER」

月　日現在
大阪府堺市南花田口町1丁3-13JOINTビル2F　☎0722-21-8533　check牧野

ダンジョンズ&ドラゴンズ	1,098,190	SDI-PHANTOM㊀	エルフ使用1コインALL
雷電II	2,599,310	SDI-PHANTOM	K
ダダンダーン	348,000	?	森本
ネビュラスレイ	715,050	GDS-THE-WORLD	牧野
龍虎の拳2(ユリ)			
ミラクルアドベンチャー	67,7400	定員のK.カジノよろしく。	1コインALL
ファイアーバレル			

アミューズメントパラダイスWIN

月　日現在
山口県宇部市厚南区西宇部1291-3　☎0836-43-0810　check木寺

スーパーストリートファイターIIX	968,500	S.Y	1CALL　リュウ
〃	923,400	S.Y	1CALL　サガット
〃	863,200	ワゴンR	1CALL
ファイターズヒストリーダイナマイト	661,550	ちっちゃいS	1CALL　ザジィ
〃	646,850	5000円借りてないよ!	1CALL　レイ
龍虎の拳2(ユリ)	1,510,400	K.S	1CALL
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

チャレンジャー関大前

3月25日現在
大阪府吹田市千里山東 1-14-2　☎06-389-8072　check今井伸也

ライトブリンガー	5,514,460	咆哮野郎まJU	ALL LV9
〃	4,654,220	咆哮野郎まJU(ガキむかつく)	R. 4　LV9
〃	4,796,840	咆哮野郎まJU(ガキむかつく)	R. 4　LV9
レイフォース	6,244,900	MRU-注射猫どひょ〜ん	残0ALL
ネビュラスレイ	867,010	N.R	R. 4
龍虎の拳2(ユリ)			
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

アメニティスペースオズ

3月25日現在
山口県小野田市西高泊664-3　☎0836-84-5147　check田村昌裕

スーパーストリートファイターIIX(ディージェイ)	754,600	龍神降臨	1CALL
餓狼伝説スペシャル(キム)	2,045,300	バイソン撲滅の友の会	1CALL
リッジレーサーDX(T・T)	3'35"422	300馬力のスターレット	6MT
レイフォース	4,845,300	HYDE	1CALL
碑砦II(ストーリーモード)	698,600	NTY	1C7面
龍虎の拳2(ユリ)			
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル	7,391,000	HYDE	1CALL

ゲームセンターピノキオ

月　日現在
兵庫県明石市本町 1-1-26　☎078-917-5685　check竹中貴夫

ダンジョンズ&ドラゴンズ	339,486	SUR-フレナちゃん☎	エルフラスボス
ファイナルラップR	2'35"80	SUR-エアチャリ夫	ドイツB、L=@グ61
フライングパワーディスク	171,907	明石の帝王㋕	JAPANR. 5
ティンクルピット	738,830	明石の支配者㋕	R. 23
ネビュラスレイ	776,160	明石のラリ王㋕	R. 5
龍虎の拳2(ユリ)			
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

ビッグウェーブ

3月24日現在
高知県高知市曙町 1-8-25寿ビル1F西　☎0888-43-3433　check片岡義博

龍虎の拳2(タクマ)	1,775,440	大波派-LIP㊀	ALLP×17
〃(ビッグ)	1,716,720	WENDER	ALLP×18
〃(リョウ)	1,712,960	WENDER	ALLP×16
〃(キサラギ)	1,545,930	WENDER	ALLP×11
〃(キング)	854,743	JHK-NAL夫	ALLP×?
龍虎の拳2(ユリ)			
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

AMUSEMENTO SPACE BULGE

3月19日現在
奈良県奈良市本町1　☎0742-27-8778　check広岡、伊藤

スーパーストリートファイターIIX(ケン)	1,214,900	㊀	ALL
ファイターズヒストリーダイナマイト(ジャン)	570,000	FOX	
〃(ミゾグチ)	804,150	ダークな存在FOX	
龍虎の拳2(キング)	895,447	C.Kマスター、冴ちゃんだい!	
〃(タクマ)	1,038,541	赤が似合う男Y・H!	ALLクリア!
龍虎の拳2(ユリ)	888,037	奈良の坊さん	ALL
ミラクルアドベンチャー	528,060	BLG	
ファイアーバレル			

チャレンジ　バンバン

3月25日現在
愛媛県松山市道後栖又5-28　☎0899-24-5583　check玉井昭成

マジカルエラーをさがせ	8,575	FAN-PIA-JAN	ALL98%
龍虎の拳2(タクマ)	2,544,981	★-暗黒龍	ALLP×24D×4
〃(如月)	2,542,060	HOC-JOJO	ALLP×24D×6
ファイターズヒストリーダイナマイト(ミゾグチ)	1,064,900	仗◇助	ALLP×11
〃(マーストリウス)	933,350	PETHER HEADあーべ!	ALLP×14
龍虎の拳2(ユリ)			
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

ゲームゾーン灘町店

月　日現在
鳥取県米子市灘町 2-52　☎0859-22-9749　check大西

リッジレーサー	3:28:638	T・T .	
ロンロン	138,600	矢倉	
ワールドカップサッカー	59点	TAE	
ダダンダーン	319,400	ないと	
龍虎の拳2(サカザキ)	1,017,651	Mrちん	
龍虎の拳2(ユリ)	897,446	Mrちん	キング
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

モンキーハウス本館

3月25日現在
福岡県福岡市中央区六本松 2-6-7　☎092-731-0053　check佐伯英明

ネビュラスレイ	1,821,840	ラスボスのガレ君	ALL
ライトブリンガー	5,075,020	大型以外ゲームは99%入る	ALL(ヴォルド)
スーパーバレー'94	28,050	こんなのやるか	ALL
ゴルフィンググレイツ2	-15	㊀さる君	ALL(パワーブレーカー)
レイフォース	7,095,600	レバーは旧サクレバー	ALL
龍虎の拳2(ユリ)			
ミラクルアドベンチャー	569,100	㊀まる君	ALL
ファイアーバレル	11,393,600	WeLove 80S-ROBOCOP	ALL(2P側)

PR

★昔のハイスコアラーが大勢戻ってきました。でも、みんな対戦でワーワー。今ハイスコアが熱い!(プレイシティキャロット巣鴨店)
●客からのハイスコアの申告が最近めちゃ少ない。(カオス)
■入学、進学された方おめでとうございます。(A・Sバルジ)
▲スパII X 登場で店内はX対戦フィーバーといったところ。(オキモト)
◆リッジレーサーDXがなんと100円!(サーカス太宰府店)

ホワイトハウス箱崎店

3月25日現在

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 橋本ビル ☎092-641-9415 check春口

スーパーストリートファイターIIX(ケン)	1,920,500	CYCLINE-HURRICANE	ALL連有
〃 (ガイル)	1,414,100	なかじ	ALL連有
〃 (ディジェー)	1,208,000	WGFC-非常口	ALL連有
〃 (ダルシム)	1,305,300	WGFC-J.O	ALL連有
〃 (リュウ)	1,156,800	㊔	ALL連有
龍虎の拳2（ユリ）			
ミラクルアドベンチャー	894,300	WGFC-MLK	ALL
ファイアーバレル			

高宮ラッキーゲームセンター

月　日現在

福岡県福岡市南高宮1-6-11 ☎092-524-6557 check森浩輔

ファイターズヒストリーダイナマイト	946,150	HBF	ミゾグチ1cALL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	501,467	"中忍"YOS	ドワーフ1cALL
スラムダンク	305	Y.I	サンアントニオ1cALL
龍虎の拳2	2,016,860	HBF	Mr. BIG1cALL
龍虎の拳2（ユリ）			
ミラクルアドベンチャー	714,200	"中忍"YOS	1cALL
ファイアーバレル			

サーカス太宰府店

3月19日現在

福岡県太宰府青葉台3-27-5 ☎092-922-9818 checkMUL./KURO.

ネビュラスレイ	1,070,920	MUL.	ラストボス
魔法大作戦	2,119,280	てすら	2－3
リッジレーサー	3'32"007	しん	T・T DX
雷電II	2,372,480	BERGKAMP	イージー③B 8面
リッジレーサー	2'44"787	YAM	中級 DX
龍虎の拳2（ユリ）	630,701	NIN忍	ALL
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

5月は次の3タイトルが課題

- ●スパII X（ケン）
- ●龍虎の拳2（ジョン）
- ●ファイターズヒトスリーダイナマイト(ミゾグチ)

メ切は 5/25

PLAY-HOUSEアスカ

3月24日現在

佐賀県伊万里市浜町五番街アスカビル2F ☎0955-23-2895 check中村哲也

スーパーストリートファイターII X	792,500	AMP-KL	ALLリュウ
龍虎の拳2	665,120	1PHA-TKO	ALLジョン
ファイターズヒストリーダイナマイト	611,900	1PHA-TKO	ALLジャン
スーパーストリートファイターII	1,491,600	1PHA-TKO	ALLケン
フライングパワーディスク	187,104	1PHA-TN	S—6スペイン
龍虎の拳2（ユリ）	460,473	1PHA-TKO	S—12
ミラクルアドベンチャー	613,500	1PHA-TN	ALL
ファイアーバレル			

ゲームピアチャンス国分店

3月24日現在

鹿児島県国分市中央三丁目12番37号 ☎0995-47-3457 check雑喉和樹

雷電II	4,301,890	たまにくる人	1CALL（2－3）
バーチャファイター（ジェフリー）	5'45"48	pul	1CALL
〃 （カゲ）	5'08"55	pul	1CALL
〃 （ウルフ）	5'15"16	pul	1CALL
龍虎の拳2（ユリ）			
ミラクルアドベンチャー			
ファイアーバレル			

ホームユースビデオゲーム・リリース・スケジュール

発売日/ソフト/メーカー/価格(円)/メディア容量

SFC・FC・GB

5/1	Jリーグエキサイトステージ'94	エポック社	9,800	12M
13	伊達公子のバーチャテニス	ビーアイ	9,000	8M
27	馬券錬金術	ケイエスエス	9,500(予価)	4M
	スーパーバトルタンク2	パック・イン・ビデオ	9,800	16M
	くにおのおでん	テクノスジャパン	6,900	4M
中旬	パチ夫くんSPECIAL2(仮題)	ココナッツジャパン	9,980	8M
下旬	ファイターズヒストリー	データイースト	9,800	20M
	テコンドー	ヒューマン	8,900	8M
	クレヨンしんちゃん2 大魔王の逆襲	バンダイ	6,800(予価)	未
	SDガンダムGX	バンダイ	9,800	8M
	SD飛竜の拳	カルチャーブレーン	9,800	16M
5月	レミングス2	サンソフト	9,800	16M
	サウンドファンタジー(仮題)	任天堂	未定	未
	ワイルドトラックス	任天堂	未定	8M
	岡本綾子とマッチプレイゴルフ	ツノダオリジナル	9,700	未
	スーパー将棋2	アイマックス	9,800	12M
6/10	幽☆遊☆白書2 ～格闘の章～	ナムコ	9,600	16M
17	FIFA インターナショナル・サッカー	ビクターエンタテイメント	未定	8M
	ウルティマ外伝 ～黒騎士の陰謀～	EAビクター	9,800	8M
	ワールドカップストライカー	ココナッツジャパン	9,980	8M
24	スーパードッグファイト	パック・イン・ビデオ	9,800	16M
	スーパービリヤード ～チャンピオンジッププール～	イマジニア	9,800	8M
	ジグザグキャット ～ダチョウ倶楽部も大騒ぎダ～	デンズ	9,500	12M
7/24	パチスロ物語 ユニバーサルスペシャル	ケイエスエス	9,800	未
25	ブランディッシュ	光栄	10,800	10M
上旬	G2ジェノサイド	ケムコ	9,800	未
	ぽっぷるメイル(仮題)	日本ファルコム	8,800(予価)	8M
	スーパーウルトラベースボール2	カルチャーブレーン	未定	未
下旬	スレイヤーズ	バンプレスト	9,800	12M

MEGA-DRIVE

5/13	アウトランナーズ	セガ	7,800	カートリッジ
20	ウィンブルドン	セガ	6,800	カートリッジ
27	グレイテストヘヴィウェイツ	セガ	7,800	カートリッジ
下旬	ロボコップ対ターミネーター	ヴァージンゲーム	8,900(予価)	カートリッジ
5月	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	セガ	5,800	バックアップカートリッジ
	ロードス島戦記 ～英雄戦争～	セガ	未	CD-ROM
	仮面ライダー20	東映ビデオ	7,800	CD-ROM
	モータルコンバット完全版	アクレイムジャパン	8,800(予価)	カートリッジ
	モータルコンバット完全版	アクレイムジャパン	6,800(予価)	CD-ROM
	ドラゴンズ・レア	セガ	6,800	CD-ROM
6/10	FIFA インターナショナルサッカー	EAビクター	9,800	カートリッジ
17	SPARK(仮題)	セガ	未	カートリッジ
6/17	新創世記ラグナセンティ	セガ	未	バックアップカートリッジ
6/24	餓狼伝説2	タカラ	9,800	カートリッジ
	ロードモナーク	セガ	8,800	バックアップカートリッジ
下旬	美少女戦士セーラームーン	マーバ	8,800	カートリッジ
6月	パノラマコットン	サンソフト	未	カートリッジ
	大航海時代II	光栄	11,800	バックアップカートリッジ
7/1	ズールのゆめぼうけん	インフォコム	8,800	カートリッジ
7月	ザ・ストリートバスケットボールジャミット	ヴァージンゲーム	8,900(予価)	カートリッジ
	パワーモンガー	EAビクター	8,900	CD-ROM
	NBAプロバスケットボール'94ブルズVSサンズ	EAビクター	9,800	バックアップカートリッジ
8月	ラングリッサー2	メサイヤ	未	バックアップカートリッジ
未定	アフターハルマゲドン外伝エクリプス	セガ	未	CD-ROM
	デューン	ヴァージンゲーム	7,800	CD-ROM
	夢幻の如く	セガ	未	CD-ROM
	レベル・アサルト	ビクターエンタテイメント	8,800	CD-ROM
	サージングオーラ	セガ	8,800(予価)	バックアップカートリッジ
	プレゼンスノスタルジアII	シュールド・ウェーブ	未	CD-ROM

PC-ENGINE

5/27	超英雄伝説ダイナスティックヒーロー	ハドソン	6,800	SCD
	ときめきメモリアル	コナミ	8,800	SCD
5月	ワールドヒーローズ2	ハドソン	6,900	アーケードカード専用
6/17	ザ・プロ野球SUPER'94	インテック	7,200	SCD
上旬	誕生～デビュー～	NECアベニュー	7,200	アーケードカード専用
中旬	ドラゴンハーフ	マイクロキャビン	未	SCD
中旬	天地を喰らう	NECアベニュー	未	SCD
下旬	聖戦士伝承 雀卓の騎士	日本物産	未	SCD
6月	ブランディッシュ	NEC・HE	未	SCD
	女神天国	NEC・HE	未	SCD
	アルシャーク	ビクターエンタテイメント	8,800	SCD
	バスティール2	ヒューマン	未	SCD
7月	アドヴァンストV.G.	テイジイエル販売	未	SCD
	栄冠は君に	アートディンク	未	アーケード対応
8月	3×3EYES ～三只目變成	NEC・HE	未	SCD
未	愛・超兄貴	メサイヤ	未	SCD
	ぽっぷるメイル	NEC・HE	未	アーケード対応
	インペリアルフォース	シュールド・ウェーブ	7,800	SCD
	PCココロン	シュールド・ウェーブ	7,800	SCD
	ストライダー飛竜	NECアベニュー	6,000	アーケード専用
	餓狼伝説スペシャル	ハドソン	未	アーケード専用
	美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	8,800(予価)	SCD
	ストレイロード	アイ・ジー・エス	7,900(予価)	SCD
	ピーターパックラット	テンゲン	未	Huカード
	アルガノス	インテック	未	SCD
	ダイノフォース	ユニポスト・オブ・ジャパン	未	Huカード
	ドラゴンナイトIII	NECアベニュー	未	SCD
	卒業写真/美姫(仮題)	ココナッツジャパン	未	SCD
	銀河お嬢様伝説 ユナ2	ハドソン	未	SCD

UFOも大注目 SOFT(コンシューマー)専科 壱押 FOR遊

▽RPG/ロールプレイングゲーム▽SLG/シミュレーションゲーム▽STG/シューティングゲーム▽ACG/アクションゲーム▽SPG/スポーツゲーム▽ADG/アドベンチャーゲーム▽PZG/レースゲーム▽A-RPG/アクションロールプレイングゲーム▽DCG/デジタルコミック▽ETCその他▽価格欄は特に表示のないものは税別★1つが満足度25%を表します。

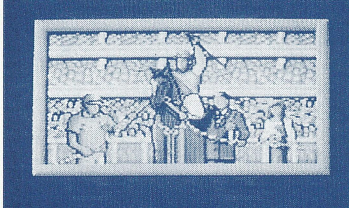
SFC/FC/PC/NEO・GEO/MD/LA/GB/GG/etc.

脚質の違いで勝負ポイントも変えていこう　　アスミック

ダービージョッキー　騎手王への道　SFC

★★★★★★

発売中／9,800円／8M／SLG／バッテリーバックアップ



おめでとう　天皇賞・秋を制覇！

いままでの競馬ゲームと違い、自分は騎手となり、騎乗依頼のある馬に乗りレースに挑む。

レースに勝てるか勝てないかはプレイヤーの腕にかかってくるのだ。

そこでどうしても勝てない、GIに出たいという人のために、馬を脚質別に分析し、レースに勝つコツを伝授するぞ。

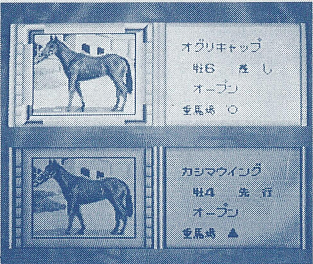
馬選びのコツ

まずはレースに入る前に選ぶ馬だが、実はすでにここから勝負が始まっていると思ってよい。

2頭から騎乗依頼がくるが、どちらが強いか弱いかわからない。

確かに最初は分からないだろうが、実は簡単な見分け方がある。

それは、調教師のコメントで判断するということ。例を上げると、



オグリにだって騎乗できる

Aの馬のコメントが「あまり強気になれないよ」、Bの馬のコメントが「今回はメンツに恵まれている」というのであれば、当然Bの馬の方が強いということになる。

コメントが同じ場合は脚質で自分の得意な方を選ぶのがよい。

また、競馬ファンなら誰もが知っているオグリキャップ、メジロマックイーン、トウカイテイオーなどの有名馬のコメントは特殊なものになるぞ。

脚質解説

●逃げのセオリー

逃げ馬は名前のとおりスタート直後から先頭に立ち、レースを引っ張っていく。

そのため、スタートしたら馬の行く気に任せ先頭に立ち、コースの内側に切り込んでいく。

後続馬に追いつかれそうにならない限り、コントローラーには一切触れず、馬に任せる。

ラストスパートは残り400m前後でかける。まずは、方向キーを軽く前に入れ、250mを気ったら方向キーは前に入れっぱなし、逃げ切りを企る。

『ワールドヤングジョッキーシリーズ』

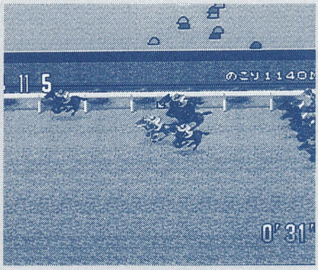


●先行のセオリー

戦法は逃げ馬と似ているが、レース中に先頭に立つ必要はなく、逃げ馬を見ながらレースを進める。

レース中は逃げ馬との距離を一定に保ち、スパートのチャンスをうかがう。

あまり早くスパートし過ると、差し、追い込み馬にゴール寸前でかわされるので注意。スパートの目標は300m。インに入り過ない ようにしよう。



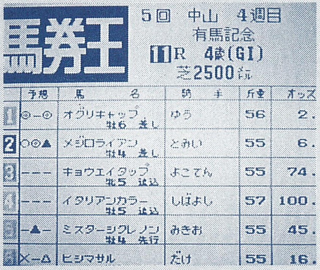
先行馬でナイスなレース展開に

●差しのセオリー

差し馬は先行馬の後ろ、だいたい中段から後方の位置取り。

道中はなるべくインを走るのがよいが、あまりイン過ると、ゴール前で前が空かない場合があるので、中央よりがポジションとしてはよい。

スパート目標は400m。方向キーを入れっぱなしにし、先行している馬を一気に抜き去れ。



●追い込みのセオリー

とにかく道中は最高方でスタミナの消費を最小限に押さえ、ラストに賭ける。

道中は差し馬同様、中央ややイン寄りに取る。前が詰まっている場合はアウトでもいいだろう。

目標スパート地点は、残り450m。ラストはほとんど神頼み的なものがある。

イベント盛りだくさん

毎月のようにイベントが行われる。ある時は、日本の代表として海外の騎手と戦ったり、また海外に呼ばれることもある。

本当にたくさんあるので、自分に磨きをかけよう。



おめでとう　W・Y・Jシリーズを制覇！

総　評

まず脚質に合った位置取りでレースを進める。たとえレースがハイペースであろうと関係はない。

それから、絶対にやってはいけないのが、加速、減速の繰り返し。

これは、馬にかなりの負担になってしまうので要注意。

また、裏パラメーターが存在し、自分が何が得意で何が苦手というのが最初に設定されてしまう。

それを早く見破るのが勝利への近道である。

遂にハスラム復活！冒険は佳境に！

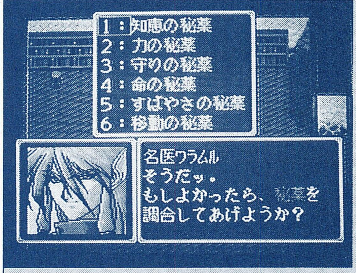
エメラルドドラゴン

PC

NECホームエレクトロニクス

★★★★
★★★★

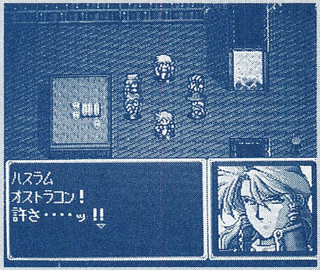
発売中／7,800円／SCD-ROM／RPG／バックアップメモリ



黒水晶にかけられた「呪ソ」を解き、ハスラムを助け出そうと「ある洞窟」に向かい、洞窟内でサンドウォームと壮絶な戦いを繰り広げ、やっとの思いで目的の「ある薬草」を手に入れた。
アトルシャンらは、足早にワラムルの家へと向かう。

遂にハスラム復活！

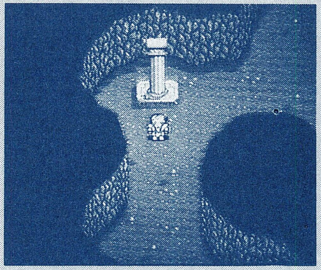
「ある薬草」を手にし、ワラムルの家に再びやってきた。
ワラムルに薬草を渡すと、何やら薬を調合しだし、できあがったものを黒水晶にかける。
と、封印されていたハスラムが復活。もちろん、再びパーティーに加わり、魔王ガルシアを討つための冒険が再開される。
魔王ガルシアのいる魔王殿には、マルギアナの町を経由していくほうがよいため、大カシャ島の南にあるマルギアナの町を目指す。
大カシャ島へは、小カシャ島を経由しなければならないので、この町の西にある船着き場から小カシャ島を目指す。



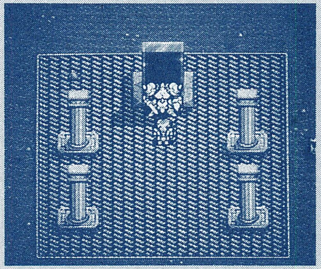
ハスラム復活！

洞窟で地図を手に入れろ

船で小カシャ島のパールシーの町にやってきた。この町では情報以外は別に何があるというわけではないので、町の情報で南の洞窟について話す人から情報を得たら、洞窟に向かう。
洞窟内にある4本の石碑に触れ、柱の仕掛けを作動させたら、奥に進めるようになる。


この柱を4本動かす

その奥には、石碑らしきものが立っており、触れるとはじかれ、敵シルバー・アーマーが登場する。
激戦の末に倒すと、大カシャ島の地図と紅の古文書が手に入る。
そして、どこかで重いものが開く音がし、次なる目的地へとパーティーを導く。


堅そうな奴が出てきた

いきなりイベント戦闘が

新たに開いた扉を抜けていくと目指す大カシャ島への出口へと到着する。
そして洞窟を抜けると、いきなり有無をいわさず魔王軍衛兵隊隊長バッキが、アトルシャンらの命を狙って登場。当然戦闘となる。



洞窟を出るなり取り囲まれる

バッキを倒すと「強すぎるぞおまえたちー」と叫びながら消える。

ちょっと息抜き

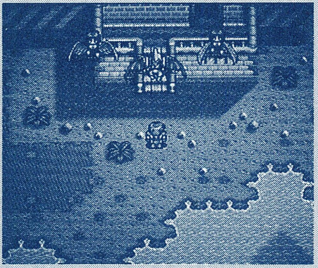
戦闘に明け暮れている人たちには、たまの息抜きも必要。たまには心暖まるイベントをクリアするのもよい。
バッキとの戦闘後、北に向かうと錆びれた村を発見する。ここには死にそうな爺さんがいて、アトルシャンらにもう一度あの実が食べたいといってくる。
死を待つばかりの爺さんの頼みを断らず、南の森にいって謎の実を探し出し、爺さんにあげよう。
お礼にハイパーポーションをくれる義理堅い人なのだ。
イベントクリア後は、島の南西部にある海のミコの神殿を訪れよう。



森の中を探し歩け

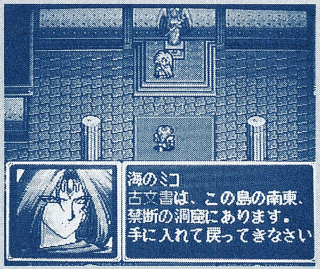
神殿前で一悶着

目の前に海のミコの神殿が広がり後一歩というところで、空から魔王軍空域司令官ヒッテルが、部下にハーピーを引き連れ登場。
こんなトコロで、負けるなよ。



海のミコの神殿

海のミコは、紅の古文書を持つアトルシャンらを導くのが定めらしい。
なんでも、魔王ガルシアを倒すには、山のミコの助けが必要らしいのだ。
そこで先ずは、青白き古文書を手に入れろといわれ、古文書のある禁断の洞窟を目指す。



まずは古代文書を見つけ出す

禁断の洞窟は、トラップあり、ワープゾーンありと仕掛けに凝っている。洞窟の奥のほうでゴールド・アーマーと対決。倒すと例の青白き古文書を手に入れる。
古文書を手に入れ海のミコに会うと、今度は古代神の秘宝を探しに古代の洞窟を目指す。
古代の洞窟には、1個しか宝箱がないので、すぐに見つけられる。これまた見つけたら、海のミコのもとへ急ぐ。



このアイテムはのちのち役立つ

ミコとタムリンの謎の話

古代の洞窟で手に入れたのは、古代神の秘宝テレポスタというアイテムだった。
ここでは、まだどういうアイテムかは謎であるが、あるイベントをクリアした際にその効力を発揮。
このテレポスタを手に入れ、海のミコの神殿に戻ってくると、海のミコがタムリンを呼び、2人でなにやら秘密の話を出す。
じつはタムリンはこの話の中で自分の出生に関する重大な秘密を知らされる。

再び古代の洞窟へ

最初に来たときには、入れない謎の扉があったと思うが、その扉が通れるようになっているぞ。場所は、洞窟内の南西部。

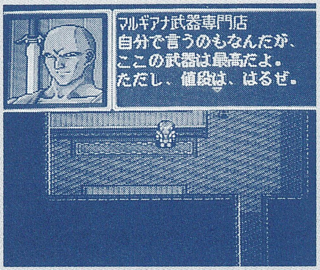
この扉を越えると、さらに広大な迷路が広がる。しかし、出口へ続く道は1本しかなく、それ以外は必ず宝箱へつながっている。

洞窟を抜け出したら、北にあるマルギアナの町へ向かえ。

決戦迫る!

魔王ガルシアとの決戦に備え、マルギアナの町で情報収集後、装備、道具など十分に揃え、魔王殿へと向かう。

ハダル博士から「この世界が消滅するので、消滅を防ぐには、失われたヴィーム文明を発見し、その力を利用しないとだめ」という奇妙な情報が入る。



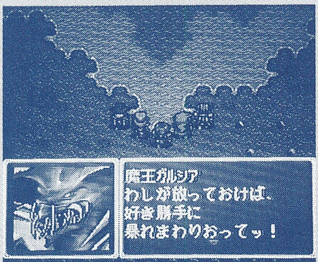
最終決戦が近いので装備を万全に

魔王ガルシアと初対決す!

マルギアナの町を出て、山のミコの神殿を目指し、東へ向かう。

途中、海岸線のある地点でいきなり魔王ガルシアが登場。そして海のミコも登場。

このガルシアは本体ではないが、かなり強い。しかしここまでレベルアップをきちんとしてきた人であれば、勝てるであろう。



突然ガルシア登場。

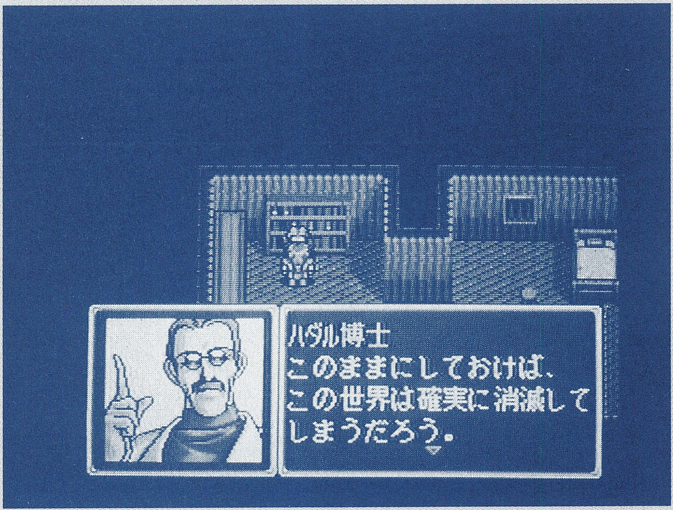
魔王殿まであと一歩

ガルシアとの戦い後、さらに東に向かうと、山のミコの神殿がある。

ここで、山のミコの血で染められたレザーアーマーをミコから貰う。そうすると、サオシュヤントの弓がパワーアップ。そして、魔王殿への扉は開かれる。



ハーピー倒してハッピー

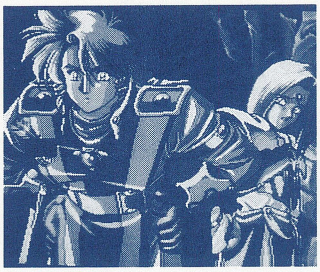


今月の明広ワールド

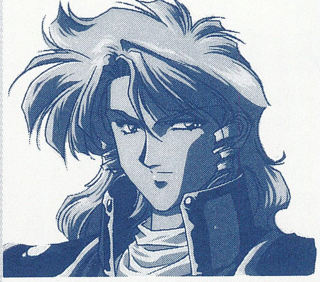
黒水晶に閉じ込められていたアルバードの王子ハスラムの復活を祝し、今月はハスラムに登場してもらうぞ。



ハスラム



身長：181cm
体重：72kg
年齢：22歳
出身地：エルバード



木村明広談

ある意味で女のアイドル。ある意味で女の敵。その持ち前のルックスと、身分をわきまえない性格の軽さで、国中の女をひっかきまわす男ハスラム。剣の腕もかなりの実力のはずなのだが、いかんせんそんな評判ばかりが目立ってしまう。

ゲーム中でも、復活したての頃はHPは低く、攻撃力もなく、防御力すら低いまったくもって使えないキャラになっていたので、ワラムル先生の薬に頼りっぱなし。パーティーの足を引っ張る迷惑千万な男でした。

ワラムル先生の薬を他のキャラにあげてしまった人は、さぞ苦労したことと思います。

でも、顔がいいから許されるんだ、これが。

次回予告



遂に最終決戦、魔王殿で魔王ガルシアと対決。しかし、魔王ガルシアとの対決は、新たな冒険の始まりであった。次号は衝撃の新事実の解明とともに最終回をお贈りする。

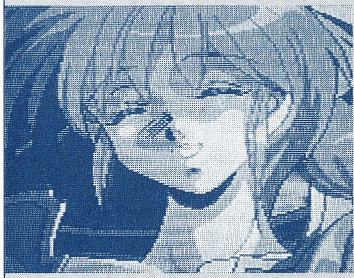
アリオスの兄登場！新の継承者はどちら？

日本ファルコム

風の伝説ザナドゥ PC

★★★★
★★★★

発売中／7,800円／SCD-ROM／A-RPG／バックアップメモリ



第7章 聖剣・ドラゴンスレイヤー

第6章で最後の仲間のメディア、ソフィアの二人を加えたアリオス一行。

物語の核心に1歩ずつ確実に近づいているわけだが、この7章では遂に伝説の聖剣ドラゴンスレイヤーを手に入れる。しかも、手に入れてから急展開を見せる。

教会

とりあえずドラゴンスレイヤーを手に入れるため、エナス賢者を探す旅に出る。

教会を出ると、先にきていたアルゴスがいて、くしゃくしゃの紙をアリオスたちに差し出す。

その紙は、エナス賢者が大変だから、収容所の北にある家へ早くこいという、ピュラーからの伝言だった。

とにかく一刻も早く、エナス賢者のもとへ急げ。



アルゴスが待っていた

賢者の家

この家にたどり着くには、すごい断崖を登らないといけない。ちなみにアリオス一人で登る。

ただの断崖だといいのだが、上にはモンスターがいて、アリオス目掛けて岩を落としてくる。

岩に当たると下まで落とされるので、急いで登り切ってしまう。登り切ったら、はしごを組み立てて、上で待つピュラーに会う。

ピュラーから、エナスがいなくなったこと、収容所のガレオスに会えということを聞かされる。

フクロウじいさんの家

ガレオスとはいったいどんな奴なのか聞くために、フクロウじいさんの家を訪れる。

フクロウじいさんはガレオスのことを重罪人というが、パメラは犯罪者ではないという。

いったいどちらが正しいのか？それを確かめに、直接本人の元へいきたいが、会うには長官に頼み込むしかないのだ。

長官の家

長官のパヴェルに会おうとすると、なぜか新任のハラグロフになっていた。

ヌースは、王都からはそのような話は聞いていないという。しかもパヴェルは落盤事故で行方不明だと。

またガレオスも発破の事故で死亡したということだ。

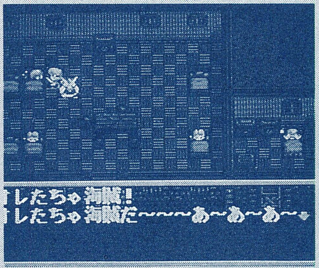
なにかこの長官の態度が怪しいのだが……。

3つの監房

それぞれ違った役割を果たしており、いくつかのイベントを、まとめてこなさなければいけない。

イベントでは、ガレオスに会うために海賊の歌が必要となり、海賊の歌を入手するにはルビーの指輪が必要。

さらにルビーの指輪を入手するには、ドブロクとジキタルが必要となる。



海賊の歌を歌ってくれる

といった具合に、いくつかのイベントをこなすと、ガレオスの居場所を教えてくれる。

廃坑

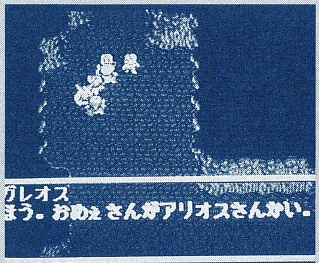
数々のイベントをクリアし、やっとこの廃坑でガレオスに会うことができる。

ガレオスと話すと、ジードという悪党が、ドラゴンスレイヤーを横取りしようとしていることを知らされる。

さらにガレオスは、アリオス以外の者がサランダの峰の頂のドラゴンスレイヤーを引き抜くと、サランダが噴火してしまうことを教えてくれる。

ガレオスは噴火に備え、廃坑をシェルターとして使えるように掘っているらしいのだ。

彼はこのことを一般市民にも知らせて欲しいと頼んでくる。とてもいいやつだった。



ガレオンに早速挨拶をしよう

溶岩洞窟

中で長官のパヴェルと出会う。パヴェルは目をやられていたが、それをソフィアが治す。そして今までの出来事をパヴェルに話しておく。これでにせ長官のハラグロフは独房行きだぜ。

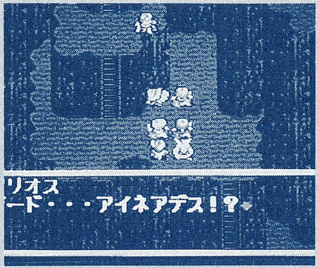
この洞窟の奥から、サランダの峰に向かえる。

サランダの峰

ここで、アリオスは自分の兄ジード・アイネアデスと出会う。

ジードはドラゴンスレイヤーが自分のものだと主張し、ドラゴンスレイヤーを抜きに頂上へ向かう。

アリオスは、ジードの後を追うことにする。

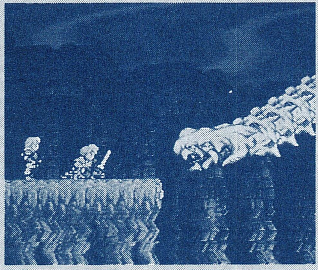


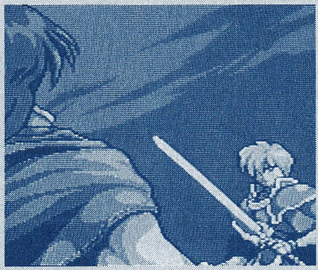
きさまはいったい何者？

ボス レミニ・ドラーゴ

ヘビのようなボスで、攻撃方法は2つ。口からレーザーを吐くか、口から黄色の炎を吐くかのどちらか。黄色の炎はヒットすると体が黄色く光り、谷底に引きずり込もうとする力が加わる。

攻略法は、背景のドクロの頭の位置に中間（ムースかメディア）を配置し、レーザーのよけに徹する。前にさえ行かなければ、黄色の炎を吐くことはない。





道具屋スタノフ商品リスト

（G=ジェム）

アルビオンソード	80000G
ラックブレード	100000G
ファームメイル	85000G
シルバーシールド	40000G
タワーシールド	71000G
プロテア	100G
ウィング	1000G
アワーグラス	100G

第８章 鼓動・氷雪を越えて

ついにドラゴンスレイヤーを手に入れたアリオスだったが、直後に兄のジードに、ドラゴンスレイヤーとソフィアを奪われる。
両方を取り返すため、アリオスはジードの後を追う。

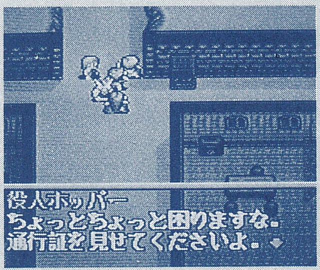


ソフィアを取り返せ

到着早々、ソフィアの声がメディアに聞こえる。ただ、どこかに閉じ込められているような気がするとメディアはいう。
とにかく奪われたドラゴンスレイヤーとソフィアを取り戻すための冒険に出る。

ダクル港

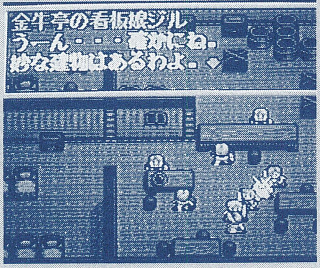
８章の拠点となる港町。アリオスたちがこの港から出ようとすると、「通行証が必要」と役人に注意される。
通行証を手に入れるため町長の家に行ってみるが、「事件が起こっていてそれどころではない」と、相手にしてもらえない。
しかし、町長の息子・ビリーが酒場で待っていてくれと言うので、期待を胸に、酒場「金牛亭」に、彼より先に行って待つことにする。



なんで出れないんだ

待ち人来たらず

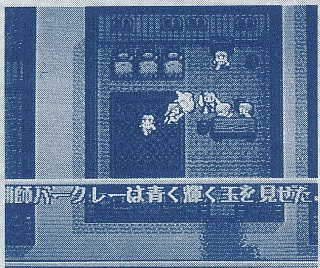
ビリーの指示に従い酒場で待っているのだが、ビリーは一向に姿を現す気配がない。しかたなく、翌朝、町長の家を再び訪ねてみる。
酒場では、８章でのもう一つの拠点となる氷の塔の情報が聞ける。



妙な建物がある!?

謎のつむじ風

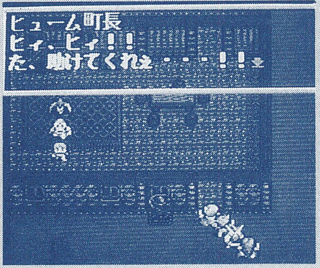
何をしていいのかよくわからないので、酒場でビリーのことを聞いていると、ビリーが飛び込んでき、バークレーが行方不明になったと伝える。
しかも、人さらいにさらわれたわけではなく、突然のつむじ風によってだという。
昨夜、ビリーが酒場にやってこなかったのは、行方不明の人を探していたからだったのだ。



入手した玉がつむじ風の原因らしい

通行証廃止

通行証をなかなか作ってもらえず、イライラするアリオスたち。
ついにリュコスが腹を立て、見張りとやり合う。そこにバークレーが戻ってきて、今度はモンスターが出たという。
外に出られないアリオスたちは、バークレーにモンスターのことを教えてもらう。
そして、鳥が町長の家に入り込んでしまったのを助けるために町長の家に。鳥が出ていった後、町長と話していると、ビリーの叫び声がしたので急いで港の入口に向かった。ビリーはモンスターにさらわれていた。
アリオスたちはビリーを探すことになり、通行証は不要となった。



鳥が町長をいじめている

マジックビジョンを買う

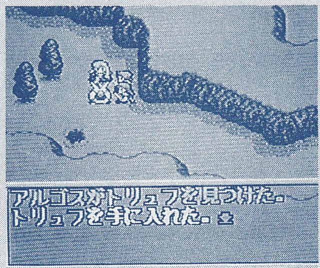
外に出てモンスターと戦っているビリーを助け、港に戻る。
港に戻ったら、酒場に行き、なんでも屋バーラクにマジックビジョンを見せてもらい、99,800ジェムで売ってもらう。
ただ修理が必要なので、ネッドのところに持っていき、修理してもらうことにした。



マジックビジョンは本当に高い

アルゴス大活躍

マジックビジョンがうまくなおったら、ソフィアと交信ができる。
ソフィアは結界に囲まれた氷の塔にいるので、結界をパスするのに関係がありそうな赤と青の玉を探す。
青の玉はバーラクがトリュフ10個と交換してくれるというので、アルゴスにトリュフの匂いをかがせ、外に探しに行く。
一度嗅いだ匂いは忘れないのか、歩いているとトリュフを見つけてくれる。さすがはアルゴスだ。



お手柄アルゴス

玉を探す

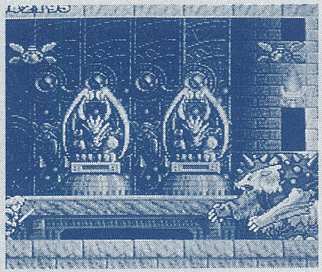
玉は、赤、青、緑、黒と４色ある。黒は、ほかの３つの玉を合わせると完成する。どこで完成させるかというと、フィールドの５本の木の間に、ほかの３つを持っていくと完成する。
これで、氷の塔は自由に動ける。リュコス、メディア、ソフィアと捕まっている仲間を助け出せ！



３つの玉をここに持ってくる

ボス フライブリュート

巨大な熊。上からのレーザーとグランベールの巨大なショットを交わしながら戦う。
このボスははっきりいって、タイミングさえ覚えればノーダメージで倒せる。
ボスの倒し方は、なるべくレーザーの当たらない中央でまず待つ。
そうするとグランベールが近寄ってき、攻撃を仕掛けてくる。この攻撃を繰り出すとき、要は手が後ろにしっかりさがった瞬間に、ジャンプして、着地際にため撃ちを入れるだけでOKだ。



手が後ろにいった時がチャンス

道具屋エリック商品リスト

ラックブレード	100000G
ファイアーブレード	280000G
グランドアーマー	160000G
エターナルシールド	140000G
ウィルダーシールド	280000G
プロテア	100G
ウィング	1000G
アワーグラス	100G

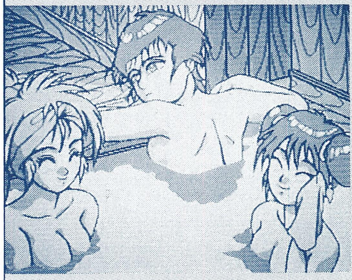
ツェルマット公国後半

リバーヒルソフト

プリンセス・ミネルバ PC

★★★★★★

発売中／7,800円／SCD—ROM／RPG／バックアップメモリ



女の子だけのパーティーで難事件を解決しながら、事件の張本人のダイナスターを倒す。

本誌４月号で取り上げたが、１章の途中までだったので、その続きを紹介していこう。

１章の最後に登場する夢の魔将ナビは、こちらを混乱させるとんでもない魔術を使う。

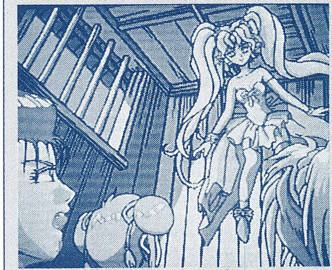
夢の魔将ナビ、風呂場に乱入

むかつく司令官を倒し、その疲れを癒すために宿屋に泊まる。

そうすると、風呂場でくつろぐミネルバたちのビジュアルシーンとなる。

しかし、くつろいでばかりもいられない。突然、ダイナスターの部下、夢の魔将ナビが出現。風呂場で戦闘になるが、ナビの混乱の魔術でもうめちゃくちゃ。

結局、絶対に負けてしまう。そしてナビは、「入らずの森の入らずの塔にいるからいつでもこい」と挑戦状を叩きつけ、帰らずの塔へと戻っていった。



ナビが風呂場に乱入

首都ツェルマル

女の子モンスターによる被害も少ないため、まだまだのんびりした雰囲気のただよう首都ツェルマルの街。

街の教会で、入らずの森へは還らずの森から入れるという情報が得られる。だが、条件が揃っていないと森には入れないので、とりあえずは北にあるツーソンの街へ向かおう。

ツーソンの街

情報収集をしていると、森の地図については、ツバルのシュテムさんが知っていると、防具屋のおやじに教えてもらえる。

加えて、宿屋のおかみからは、森は北東のへこんだところが入口との情報が聞ける。

またこの街ではちょっとしたおもしろいイベントが起こる。



情報を集めて回れ

ツバルの街

この街はツーソンの街の西にある。シュテムに会って話を聞くと、ツグルトの街の北にある洞窟に地図があるらしいという情報が得られる。

地図を見つけたら、再びツバルに戻り、シュテムに会う。

街では人さらいが頻繁に起きているといい、その犯人は美女と言う事だが……。



ツグルトの街

ツバルの北東にある街。人さらいの犯人が森にいるという情報や、洞窟の中に入ってからの注意事項などが聞ける。

また、アンデッドモンスターの、ドラゴンゾンビの倒し方まで教えてもらえるぞ。

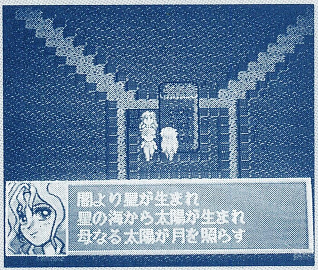
ツグルトの北の洞窟

目的の地図はこの洞窟の地下にある。

地下に降りていくと、石碑があり、なにやら難しいことが書かれている。

石碑の文書に従い、床の模様を踏んでいく。そうすると、床に４つの穴が開く。

目的物の地図は画面下の穴にある。他は上がハイポーション、左が女王様のムチ、右が3000ギルダーとなっている。



石碑にはよくわからないことが書いてある

シュテムに地図を見せよう

シュテムが地図を見つけたら見せて欲しいといっていたのを思い出し、ツバルの街に戻る。

早速シュテムに地図を見せると「ナイトのようにして進め！」といい出す。

詳しくはツェルマルの役所の図書館で調べないとわからないので、紹介状をもらって図書館のある首都ツェルマルに戻る。

森の入口へ

ツェルマルの街の図書館で「ナイトのようにして進め」の意味を解明する。

森の入口に向かい、洞窟で手に入れた地図を見ながらプレートを踏んでいく。左、下、左、上、左、左、上、上の順だ。

森を抜けると、還らずの塔の前に出る。塔の右にある池は、ステータスを全回復させてくれる。

還らずの塔

この塔の最上階にナビがいるのかと思いきや、待ち受けていたのは部下のナイトメアだった。

ナイトメアは、エビルタッチという当たると即死してしまう、恐ろしい魔術を使ってくる。

ナイトメアを倒すと、入らずの塔にワープできるワープゾーンを教えてくれる。

ただし、ワープしてしまうと戻ってこれないし、復活もできないので、死人がでていると、ちょっと厳しい展開になる可能性がある。



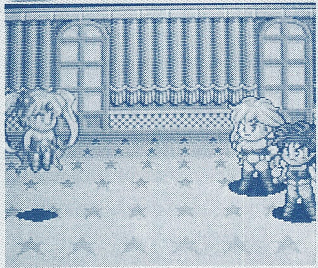
地図を入手、待ってなさいナビ！

入らずの塔

１章最後の戦いの場となるのが入らずの塔。最上階には風呂場で敗北を喫ったナビが待ち構えている。

ナビは、ワールドチェンジという混乱魔術を、どんどん使って攻撃してくる。

ここでは、相手の魔術のスキを見て、攻撃するのみ。倒せば１章のクリアだ。



チェスのことみたいだ

楽しい闘い方で勝負！

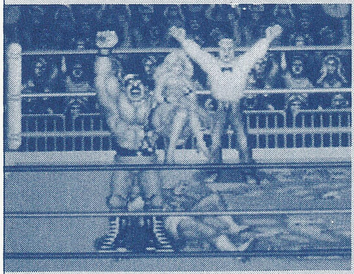
カプコン

マッスルボマー

SFC

★★★★★★

発売中／9,980円／24M／ACG／マルチプレイヤー5対応、4人同時プレイ可



アーケード版を完全移植したマッスルボマー。完璧なまでの完全移植なため、敵の強さもそのままだ。

SFC版はさらに、オプション機能を搭載。敵の強さやタイムの有無、ボタンの配置が変更できる。

SFC版を勝ち抜くには、またおもしろい闘い方とは。ここでその一例を教えるぜ。

これで勝ち抜く

アタックボタンでケズリ勝ち

とにかくレベルが低くても、敵がつかめないときはまったくつかめない。

無理につかもうとして、軸をずらしながら近づいて、こちらがつかう前に敵につかまれる。それなら近づかずにダメージを与え、勝つしかない。

その方法の一つが、単なるアタックボタンのみの攻撃だ。

間合いによって出る技が変わるが、ここでは間合いを開けた方を使う。

この攻撃は意外に有効で、しかも数発連続で入ると、相手が気絶するというオマケもついている。気絶したら、ロープに振ってダッシュ攻撃をかけるのがベスト。

ロープに振り、ダッシュ攻撃

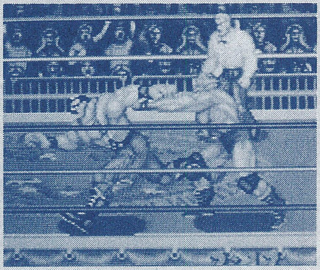
これは敵の体力を半分くらいに減らす。一度決めれば体力を全部なくすまで使える、鬼のような技。

この技をかけるチャンスは、アタックボタンでのケズリ勝ち戦法で気絶させた後や、ダッシュジャンプキックで相手を転ばせた後名どだ。

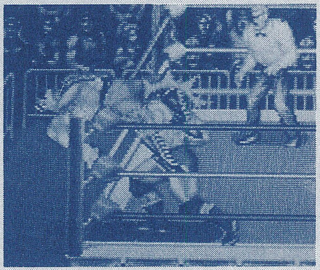
体力が減っていると起きるまでに時間がかかるので、頭に近づき引き起こし、ロープに振る。そしてダッシュして、攻撃を加える。

ダッシュ攻撃は敵を転ばすことができるので、転ばせたらまた引き起こしロープに振るといった一連の操作を繰り返す。

敵の体力が0になったら、ひっくり返してフォールでフィニッシュだ。



ロープに相手を振って



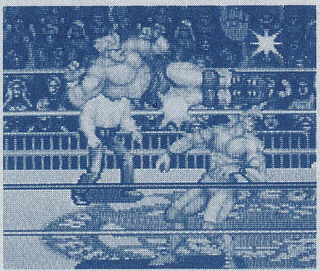
ダッシュ攻撃（ラリアット）だ

ダッシュジャンプ攻撃

前述のロープに振り、ダッシュ攻撃のパターンを、ダッシュジャンプ攻撃に変えただけ。

敵をロープに振った後、自分もロープに走り、反動を利用して攻撃したほうが、多少は大きなダメージを与えられる。

どちらも有効な手段であることは間違いない。

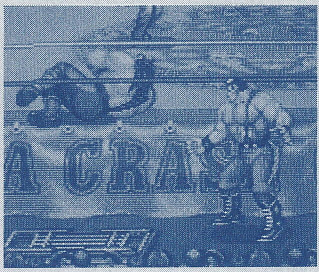


ダッシュジャンプキックでCPUを倒す

タイムオーバーを狙う

これはあまりに消極的な闘い方なので、あまりお勧めしたくはないが、どうしても勝ちたいという人だけ使おう。

闘い方は読んで字のごとしだが、体力が敵より多いときにわざと場外に降りる。

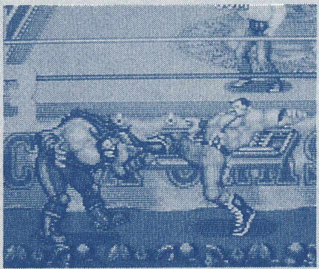


場外に誘って

相手が追ってきた場合は、リングサイドの左右どちらかに逃げ、そこからリングに上がる。

場外に降りた時に机があったら拾い、敵を待つ。降りてきた場合は、2、3回殴ってやるといい。

また追ってこない場合は、20秒という時間を有効に使う。19秒でリングに戻ることで時間を稼ぎ、タイムオーバーにし体力勝ちする。

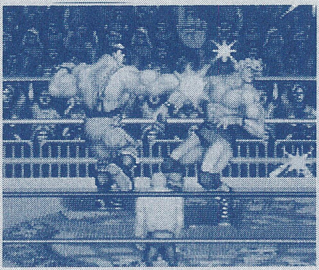


攻撃だ（逃げもOK）

闘いにこだわり

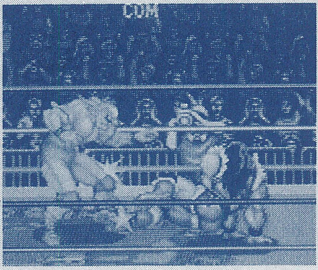
敵に勝てないなら勝てないなりに、自分のおもしろいと思った闘いをするのがいい。

例えば、ハガー。大活躍中の市長の場合は、必殺技のダブルラリアットだけでどこまで進めるかとか、アタック攻撃だけにするとか楽しみ方はいろいろ。



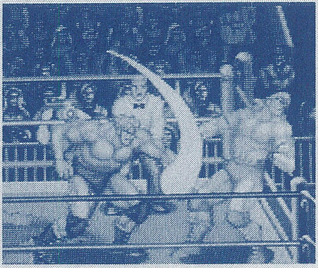
くるくる回ってどこまで進めるか

回る系統の技を持っていれば、それだけでも結構進める（ハガー、タイタン、ブドー）。

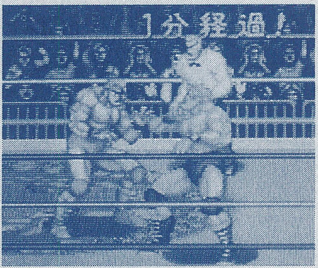


タイタンも下でくるくる回る

それに画面のイラストが格好よくなったコルトを使い、ロープ際でロープに振り、ソニックフィストで気絶させ、さらにロープに振ってソニックフィストで気絶させるというのも手だ。

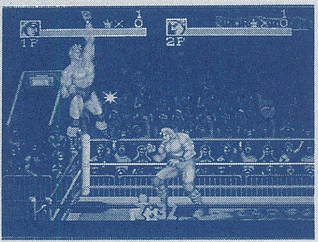


ソニックフィストで気絶から気絶



気絶して頭の上を星が回る

また、普段はあまり使うことのないコーナーアピールを使って、自分なりの楽しみ方で、マッスルボマーをプレイしよう。対戦は特に熱い闘いになるぞ。



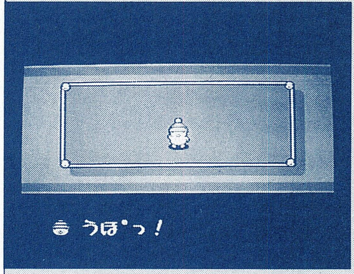
隠された必殺技を全部公開だ！

サンソフト

すごいへべれけ

SFC ★★★★★★

発売中／8,900円／10M／ACG／コンティニューあり



各キャラクター特有の必殺技を使い、相手をビシビシ攻撃してやっつけるアクションゲームのすごいへべれけ。
対戦でコンピュータープレイヤーを入れて遊んでいると、死にそうになった時、説明書に載ってない技を使い出す。
とくにへべを入れていると、いきなり手を叩いたかと思えば「おどれおどれ」と叫びながら回転攻撃をしてくる。
そう、このゲームには説明書に載っていない隠された必殺技が全キャラクターに1つずつあるのだ。
そのすべてを教えよう。
（コマンドはすべてマイキャラが右向きの時、Pはパンチ、Kはキック）

隠し技の条件を満たせ！

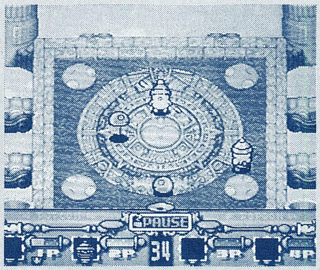
さすがに隠された技だけあり、通常いつでもどこでも出せるわけではない。
ある一つの条件とその時に正確なコマンドが正しく入力されて、初めて出せるのだ。
その条件とは、画面下に表示されている体力ゲージの横にあるキャラクターの顔が、点滅している時だ。いわば、もうすぐやられてしまう瀕死の状態でなければ、出せないということになる。
条件が厳しいようだが、一発逆転を狙って、隠された必殺技を使おう。

へべ

へべ乱舞

■▶ 4秒ためて ◀■ +ⓅⓀ同時

おどれおどれと叫びながら、回転攻撃をする。体は何やら光のオーラに包まれており、画面の3分の2くらいは移動できる。

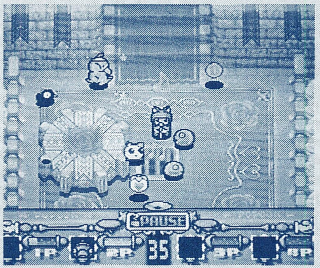

手をたたいておどる

おーちゃん

しんぎんぐおー

ⓅⓀ同時ため6秒

たかピーなおーちゃんらしい技。マイクを取り出し、歌う歌う。歌っている時に出る音符で相手を攻撃する。

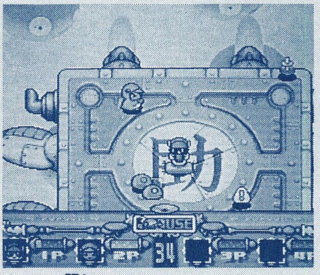

音符で攻撃

すけざえもん

ちゃのみすけ

+Ⓚ

座布団を敷き、その上でのんびりお茶を飲み出す。最初は何をしているのかさっぱりわからなかったが、実は体力が徐々に回復する。


ふー、一服じゃ

ぢぇにふぁー

すりーぴんぐぢぇに

+ⓅⓀ同時

ぐおーと叫び寝てしまう。寝ると同時に八方向にバクダンをばらまき、大ダメージを与える。寝るといってもたぬき寝入りだ。

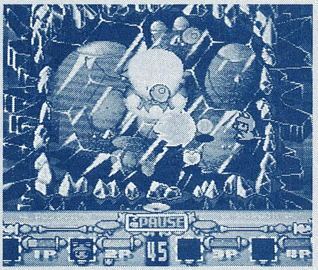

ぐぉーといいつつ爆弾をばらまく

ぺンちゃん

超ぺんくらっしゃー

Ⓟ押して8秒後はなす

体が光のオーラに包まれ、波線状に移動する。それほど高速ではないが、さすがにヒットすると大ダメージとなる。

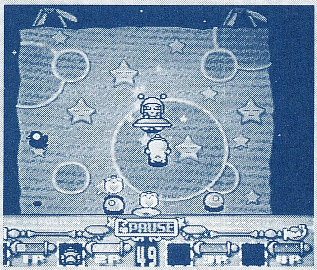

狙いはおーちゃんだ

うつーじん

UFOふぁいなる

■▶ ■▶ ■▶ +Ⓟ

画面の端から端まで、自分のUFOに乗って移動する。さすがは宇宙人であり、UFOとはなかなか凝った攻撃だ。

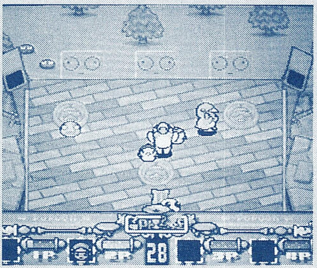

UFOに乗ったら俺の勝ち

ぼーぼーどり

ひなあたーく

+Ⓚ

隠された技の中で一番使いやすいのがこの技。ぼーぼーどりのひなが2匹自分の周囲を回り、ひなで攻撃（体当たり）する。

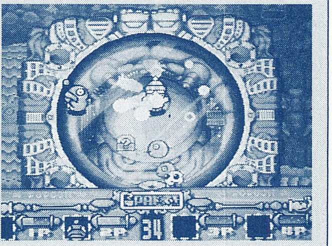

相手目掛けて体当たりあるのみ

うにょーん

うにょふぁいなる

+ⓅⓀ同時

自分を中心にし、8方向にレーザー状のものを出して攻撃する。ふぁいなるというだけあり、その攻撃力は絶大。



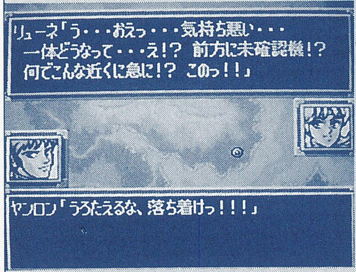
リューネの章1〜3話ダイジェスト

バンプレスト

スーパーロボット大戦EX SFC

★★★★
★★★

発売中／9,800円／12M／SLG＋RPG／バッテリーバックアップ

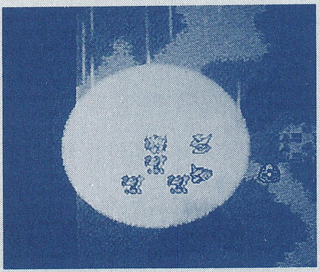


スーパーロボット大戦EXはマルチシナリオなので、起こるイベントや敵の動きなどが自分の行動次第で変化する。
今回はリューネの章1〜3話という序盤の進め方を解説する。
序盤のボスは、ゲッターロボのシャインスパークでフィニッシュ！

ーリューネの章ー

第1話 地底世界

リューネの章のファーストステージ。敵の質、量ともにたいしたことはない。
自軍ヴァルシオーネとグランヴェールは、ともに右下に進めるだけ進む。ただし、敵グラフドローンとマラサイの射程に入っていないかをチェック。
敵ターンになると、こちらに移動してきて攻撃を仕掛けてくるので、反撃で応戦する（自動）。
2ターン目で、自軍の2機のマップ兵器であるサイコブラスターやメギドフレイムで攻撃。敵に大ダメージを与える。


まとめてやっつけるサイコブラス

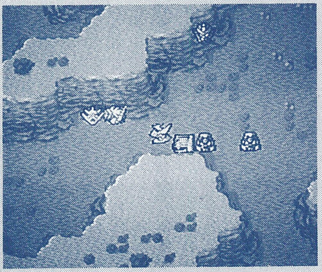
第2話 再会

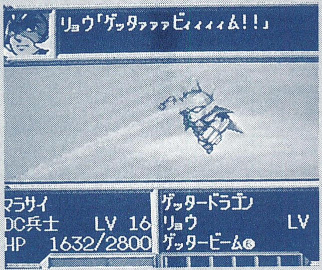
章が始り2ターン目に入ると、ゲッターロボGが登場し、味方に加わる。
戦略としては、まず1ターン目は、グランヴェールを1番近いグラフドローンの上から3マス目に配置する。ヴァルシオーネはあまり先行させず、後ろで待機する。
そうすれば、敵ターンになった時、グランヴェールが2機のグラフドローンから攻撃を受ける。
2ターン目に入った時点で、グラフドローンが3体残っていれば、メギドフレイムやサイコブラスターを使い、そうでなければ普通の武器で倒す。



ゲッターロボ登場

3ターン目は、ナグロッドの対空レーザーの射程（6）に入らないように、ナグロットとギルドーラ以外の敵はすべて倒しておく。
4ターン目は、ナグロッドがギルドーラのどちらかをターゲットにし、まずは確実に倒す。
てっとり早いのが、ギルドーラをゲッターロボGのシャインスパークー撃で倒す。
その後、ユニットのすべてを地上に下ろし、ナグロットを倒す。ナグロットの対空レーザーは地上ユニットには当たらない。


またまたメギドフレイムのチャンス



第3話 ダンク市の攻防

章の最初は、νガンダム、Zガンダム、メタスの3機で敵を迎え撃つ。
1ターン目では、νガンダムを右へ2マス移動させる。そうすると、敵が攻撃を仕掛けてくるので反撃。敵が破壊できなかった時は、メタスでとどめをさすのがよい。



人気のアムロだ

2ターン目は、1ターン目でこちらに近寄ってくるレンファとビランビーを倒す。倒し方は、ビランビーをアムロが精神コマンド「覚醒」を使い、νガンダムのフィンファンネル2発で撃破。レンファはZガンダムのハイメガランチャー1発でOK。



見るからに強そうなハイメガランチャー



新ユニット・ジャオーム

アムロとカミーユは、レベル20になると1ターンに2回行動が可能になるため、早めにレベルアップさせせよう。
また、ヴァルシオーネ、ゲッターロボG、グランヴェール、新ユニットのジャオームが救援にきてくれるので、合流して敵を撃つ。
新ユニットのジャオームは、見た目より装甲は薄いが、攻撃射程が長いので、後方支援で使う。

シャインスパークで大ダメージ

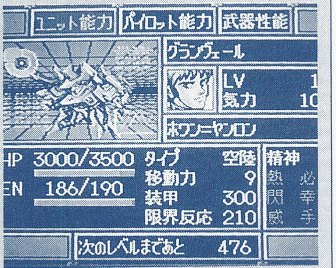
ゲッターロボGの最強技シャインスパーク。使える回数がほぼ決まっているが、その破壊力は絶大。序盤のボスクラスは、だいたいこのシャインスパークの一撃で沈む。
使い方は、リョウで気合いを2回使い（ベンケイが覚えていればベンケイ）、ハヤトにひらめき、さらにリョウに熱血を使わせれば、破壊力あるシャインスパークが使えるぞ。



超強くてやみつき

その他のキャラたち

ヴァルシオーネは、エネルギーを180以上にしてサイコブラスターを2回使えるようにし、グランヴェールはメギドフレイム、νガンダムはフィンファンネル、Zガンダムはハイメガランチャーをうまく使っていく。
あまり強いとはいえないジャオームは、遠くからリニアレールガン、メタスは回復といった使い方がいいぞ。



こいつがグランヴェール

REVIEW POINTS

Pop'nツインビー

ツインビーの楽しみ方とは?

発売中/8,900円/8M/STG/2P同時プレイ可

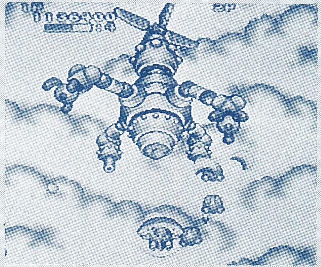
SFC/コナミ

ベルパワーアップや、分身などでおなじみのツインビー。最新作では横スクアクションで登場しているが、ここではあえてその一つ前のPop´n ツインビーをとりあげてみよう。

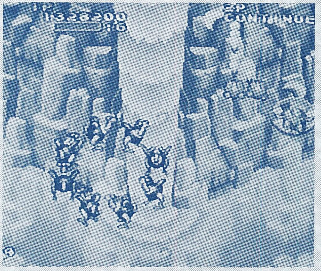
ここに、ツインビーをプレイした人間を何人か集めてみた。彼等なりのツインビーの楽しみ方を語ってもらうことにした。

25才のオジサンゲーマーの場合

あ、どうも、よろしくお願いします。私はゲームを始めて14年になるんですが、やはりツインビーのシリーズは、いつプレイしても熱いものがありますね。



見かけはカワいいキャラのゲームですが、システムがなかなか巧妙ですよね。黄色のベルを取り続けると、どんどん得点が上がっていきますが、そればかりに気を取られているとミスにつながるという…。パワーアップにしても同じことが言えますね。



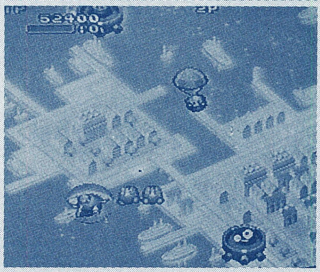
幸い、Pop'n ツインビーでは、残機制ではなくてダメージ制を採用しているので、敵の弾などに当たっても、それまでのような“あきらめ度”が低くなっているので評価できると思います。

楽しみ方ですか? このゲームでは色々ありますが、私は、どこまで黄色のベルを取り逃さずに、先に進めるかといったことに常に挑んでいます。昔、友人とハイスコアを競っていたことがあるので、その遊び方が抜けません(笑)。

19才学生ゲーマー(男)の場合

実は僕、あまりツインビーシリーズは得意じゃないんです。ベルのパワーアップが難しくって…。



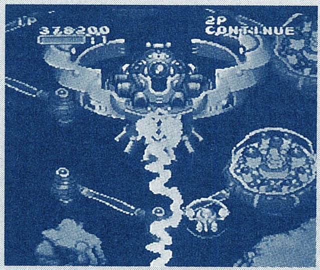


でも、あの独特の世界観にひかれて、ついついプレイしてしまうんですよね。

得点稼ぎに燃えている人もいるようですが、それよりも僕は、いかにして少ないコンティニュー回数で先に進むかといったことに命をかけています(まあ、下手の横好きということです)。

メカメカしたシューティングもそれなりの魅力がありますが、ツインビーシリーズのウリはやっぱりあのポップでキュートなキャラでしょう。

個人的に、ウインビーが大好き



なんです。まどかちゃんもカワいいんだけど、やっぱり僕はウインビーがいいな…なんて(笑)。

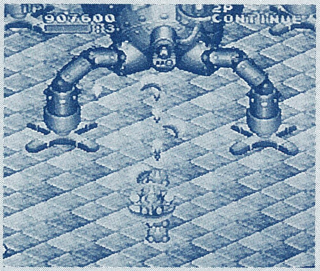
もちろん、レインボーベルアドベンチャーも買っちゃいましたよ。

なんたって、ツインビーの世界が大好きですから。

68才男性の場合

婆さん、昼メシはまだかいな? えっ、20分前に食べたでしょって?そうだったかいな? 最近、忘れっぽくてしょうがないのぅ。

ん、ぽっぷん何とかがどうかしたって? えっ、あぁ、この間、孫が一緒に遊んでくれってせがんでたやつか…。



それにしても腹が減った。婆さん、昼メシはまだかいな? えっ、20分前に食べたでしょって? それにしても最近物忘れが激しいもんでな。

ん、ぽっぷん何とかがどうかしたって? えっ、あぁ、この間、孫が一緒に遊んでくれってせがんでたやつか…。昨日だったか、一昨日だったか…?

腹が減ってしょうがない。婆さん、昼メシはまだかいな…?

8才小学生(男子)の場合



ツインビー? うん、お兄ちゃんと2人で遊んだことがあるよ。

でもね、お兄ちゃんヘタだからすぐに終わっちゃうんだよ。だって1面クリアできないんだもん。

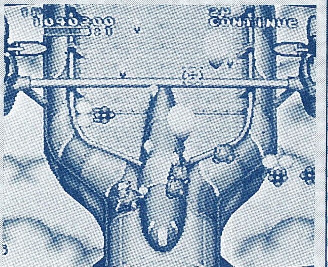
お兄ちゃんと遊ぶとねぇ、いっつもベルの取り合いになっちゃうんだ。お兄ちゃん、自分だけベル取るから。あっ、そろそろ面白いTVが始まるから行かなくちゃ。

16才女子高生の場合

今日は何をするんですカァ～? 一応電話では内容を大まかに聞いてきたんだけど。

えっ、ツインビー? 聞いてないよ、そんなこと。遊び方? たまにどこかのオヤジと食事したりとかね～。

え～、これって週刊ポンの取材じゃないんですカァ～? あっ、隣の部屋なんですカァ～。ゴメンなさ～い。ヤダァ～、チョ～ハズカシ～(……)。



ほーむゆーすげーむ・れ・びゅう・ぽいんと

REVIEW POINTS

新・桃太郎伝説

体験！「桃伝」ワールド

発売中／9,800円／16M／RPG／バッテリーバックアップ
SFC／ハドソン

お待たせしました。桃太郎ファン大望！「桃伝」スーパーファミコン版がついに登場。

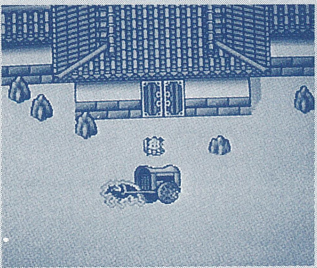
タイトルを聞いただけでは、筋金入りのRPGファンは敬遠しがちかも知れないが、そこは数えて3作目。面白くないはずがない。

今回のこの「新桃太郎伝説」、続編ということになっているので、前作経験済みという人にはスーファミでパワーアップした「桃伝」ワールドを是非体験してもらいたい。

勿論、今回が「桃伝」初体験という人にも十分楽しめる作りになっているので心配御無用!!

むかしむかしあるところに…

日本中で暴れ回る鬼を退治し、えんま大王をも改心させた桃太郎。おじいさん、おばあさんのもとで平和な日々を送っていたが、6年の歳月を経て、再び鬼族が地上を支配しようと動き始めた。



鬼族の頂点に立つのが、えんま大王ですら、その前にひれ伏すという伐折羅王（ばさらおう）。

手始めに6年前の戦いで人間たちに力を与えたかぐや姫を拉致するべく、息子のダイダ王子を月の宮殿に向かわせる。

知らせを聞いた桃太郎も牛車に乗り、月に向うのだが、このダイダ王子というのが、無茶苦茶強いかぐや姫を目の前にしながらもあっけなく倒され、「術」も装備も全て奪われ地上へ落とされてしまう。

しかし桃太郎は平和な世界を取り戻すため、再度、鬼退治へ出発。

ここから新たな桃太郎の伝説が始まる。

勿論、お供も健在

桃太郎のお供と言えば、言わずと知れたイヌ、サル、キジ。残念ながらはじめからはパーティーに加わってしないが、序盤戦で仲間にできる。

この3匹、特技を覚えれば戦い以外でも、かなり役に立ってくれるので、多少無理してでもエサを買い与えて特技を覚えさせよう。

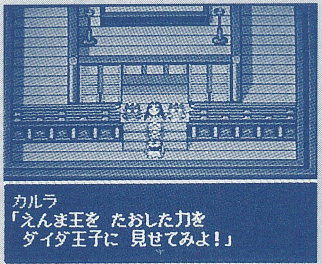


ちなみに特技以外でも、イヌ、サルは戦闘時に攻撃に加わってくれるし、キジは回復系の「術」をかけてくれる。どれもありがたいが、特にキジの「術」には助けられることも多いはず。

地道なLVアップこそ、勝利への道

お子様ゲーム的なタイトルとは裏腹に、結構厳し目なゲーム内容。

油断してLVアップもそこそこに先へ進もうものなら、即ゲームオーバーになりかねない。ここは一つ腰を落ち着け、行動範囲を狭め、積極的なLVアップが必要である。



そして、敵の中には特殊攻撃を仕掛けてくる奴が少なくないので、どの敵がどんな攻撃を仕掛けてくるか早めに覚え、厄介な敵は、早めに倒すようにしよう。

序盤戦で注意すべきは「馬鬼」。特殊攻撃ではないが、「痛恨の一撃」の発生率が高く、特に2匹同時に出現したときは要注意！

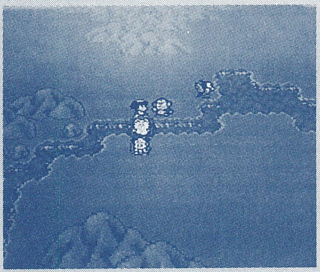
修行を怠る者、死あるのみ

桃太郎に魔法なんぞ似合わない。しかし魔法に変わるものはちゃんと存在する。それが「術」である。

この「術」は修行で覚えたり、段が上がったとき（LVアップ）に覚え、MPのかわりに「技」を消費する。

修行で覚える「術」はMAP上にある仙人の庵で各課題をクリアすれば授かることができる。しかし、この仙人の庵が結構分かりずらい場所にあったりもするので、全ての「術」を習得するためにも常に注意してMAPを移動しなければならない。





楽しいイベントも盛りだくさん

昔話でおなじみの、すずめのお宿や花咲かの村なども登場し、お話し通りのイベントも用意されている。

また、MAP上のどこかの村のお祭りでは夜店も登場し、1回百両でクイズや的あてなどのミニゲームが楽しめ、見事高得点が得られれば貴重なアイテムが貰える。



REVIEW POINTS

ウルフェンシュタイン3D

こわ〜い 3Dダンジョンゲーム

（発売中／9，800円／8M／ACG／パスワードコンティニュー
SFC／イマジニア）

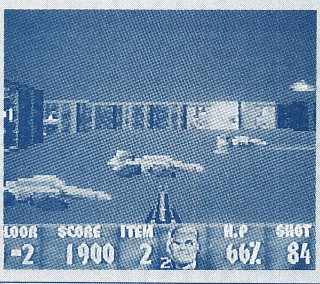
パソコンではむかしから市民権を得ているが、家庭用ゲーム機の中では、まだまだ少数派の３Ｄダンジョンゲーム。
「この角を曲がったら…」「このドアを開けたら…」と見えない敵に脅え、主人公と同じ恐怖を味わいながら、ダンジョンの奥へ奥へと進んで行く。
ゲームを終えた後に「あー楽しかった」ではなく「あー怖かった」と感じさせる。これこそ３Ｄダンジョンゲームの醍醐味だ。

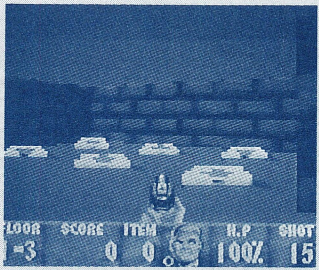
基地内で何が…

とある秘密軍事基地内で火災が発生。そこでは、死して尚、攻撃本能だけを残し続ける不老不死薬を研究していた。
救助部隊が内部に侵入したが、たった一人を除き全滅。かろうじて生還した男も「中に死霊が…」と一言いい残し息絶えた。
軍の特令を受けた兵士（主人公）が単身基地内に潜入。目的は勿論死霊及び未確認生物の撃滅。

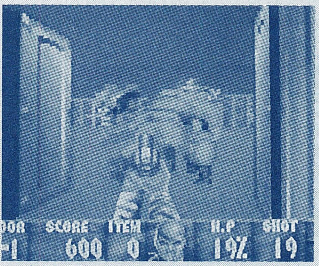
お化け屋敷よりこわい

まずゲームを始めて感じるのが、主人公を含めたキャラクターの動きの早さ。
一般的に３ＤダンジョンものといえばRPGが多く、ゲームの特性からか動きは決して早くはない。
しかし、その動きの遅さが、夢の中で恐ろしいバケモノに追いか



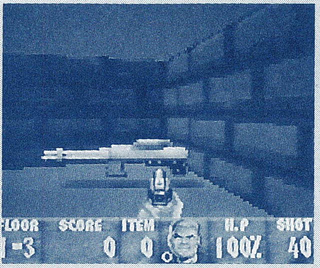


けられている時、全力で逃げているにも拘らず、思うように走れないもどかしさに通じるものがあっていっそう恐怖を掻き立ててくれる。



とは言っても、このゲームはアクションゲームの部類に入るので、敵の数も少なくないし、銃をガンガン撃ってくるので、動きが遅いと対応できないだろう。
若干恐怖感が薄れたかもしれないが、そのかわり陰鬱なダンジョンゲームに爽快感が多少プラスされているので、この手のゲームは「暗くてやる気がしない」という人にも勧められる。

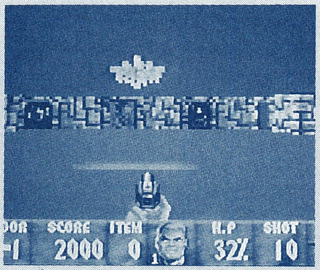
操作は簡単 マウスも使える



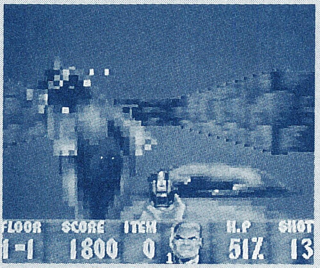
操作方法はいたって簡単。ゲームスタート時の部屋でコントロールをいじくっていればすぐに覚えられるはず。マウスなら尚の事だが、あまりゆっくりしていると死霊自らドアを開けてはいってくるので、くれぐれも油断しないように。

時には回り道も必要

絶対に忘れてならないのが隠し部屋を捜すこと。



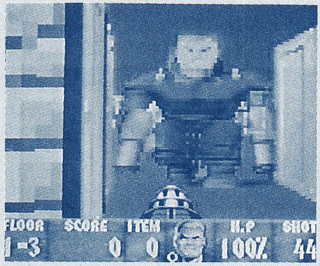
ダンジョン内を敵と戦いながら進んでいけば当然傷つくし、銃弾も切れてしまう。通常落ちているアイテムだけでは足りなくなるのは必至なので、隠しドアを捜し、中にある豊富な補給物資を手に入れなければならない。



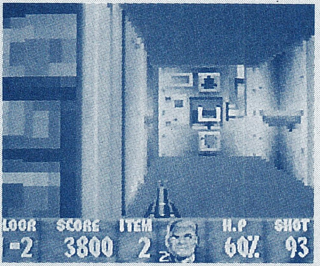
また、隠し部屋内には補給物資以外にも強力な武器や１UPアイテムも落ちているので取り落としのないようにすれば戦いを有利に

生き抜くためにはどんな手も

入口付近のザコ相手なら、ガンガン撃ちながら突き進んでも死ぬことはまずないが、奥へ進むごとに強い敵が現れる。そんなときは戦い方を変えなくてはならない。



このウルフェンシュタインの場合出会った敵は倒さない限りしつこく追ってくるので、それを利用し、敵が近づく前に一撃を加え即離れる。ある程度離れたら敵がまた近づくのを待ってまた攻撃する。



ちょっと卑怯な手と思うかもしれないが、これはダンジョンゲームの常套手段。防御力の高い敵を相手にする場合とにかくこれを繰り返す。
ただしこのとき間違えて敵のたくさんいる部屋に踏み込んでしまったら…。

恐怖は何度でも味わえる

この手のゲームはクリアすることが目的というより、恐怖を楽しむためにするようなもの、あくまでも途中経過が大事なのである。
初めはeasy、次にnormal、最後にhardと３回やっても飽きがないし、勿論その後、何度でも楽しめる。

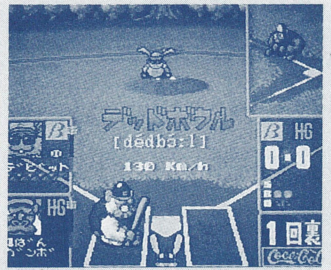
ほーむゆーすげーむ・れ・びゅう・ぽいんと

REVIEW POINTS

ドラッキーの草やきう

キャラものゲームだが草やきうらしさあり

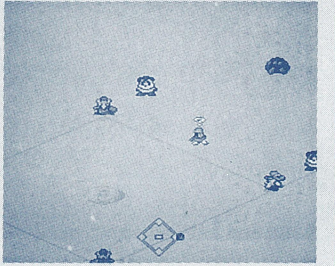
発売中／9,800円／16M／SPG／パスワードコンティニュー
SFC／イマジニアズーム



草やきうらしさあり

他に数々の野球ゲームは発売されているが、このゲームにタイトルのとおり、草やきうらしい要素が盛り込まれている。

とにかく内野安打が非常に出やすい。少しでも勢いのない打球がライン際に転がると、アウトをとれる確率は急激に減少する。



さらに打者は撃った後、Aボタンを連打すると多少早く走れる。このへんは、なんか草野球で一生懸命走ればセーフになるかも、という精神の現われであろう。

打球が飛ばない

チームの総合力も関係しているのかどうかわからないが、撃った打球が飛びにくくなっていて、めったに外野までは飛んでいかない。

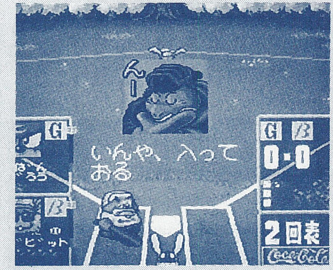
たまに飛んでいっても、ちょっと前進守備っぽい外野手にすぐに取られてしまう。

ただ、一度外野手の頭を越えてしまうと、3塁打、あるいはランニングホームランのチャンスが巡ってくる。

こういうところも、なにか草野球らしくてよい。

速球派投手がいっぱい

打球が飛ばない原因の一つに挙げたいのが、ピッチャーの球の速さ。時速200kmの球を投げる投手がたくさんいるのだ。



審判は正しい

しかも打者の手前でボールがグンと伸び、初めのうちは全然撃てない、飛ばない現象に見舞われる。

とにかく回数をこなし、自分なりの打球ヒットポイントを探し出さねば勝てないぞ。

魔球＆秘打

実名使用の野球ゲームでは、絶対にできないのがこの魔球。

魔球は各チームに独特のものがあり、見比べると非常に楽しい。

巨大化するボール、分身するボール、一瞬止まるボールなどあり、球筋を肉眼で追うのは非常に難しい。ただ、絶対打てないというわけではない。要はタイミングさえあえば打てるのである。

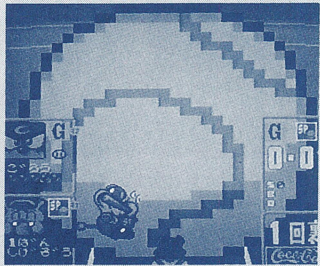
ピッチャーが魔球なら、打者には秘打がある。

秘打は、アウトを取られたり、デッドボールを喰らったりすることでゲージが増え、満タンになると秘打が使える。

この秘打を使って打った球は、必ずホームランとなり、大気圏を突き抜け月まで飛んでいくという手の込みよう。

しかも球が当たった月も「いたいのやないですんの」といい、当てすぎると怒り出すからオモシロい。

魔球VS秘打は、どちらが勝つかは完全ランダム。闘魂燃え上がらせるこの対決は一見の価値あり。

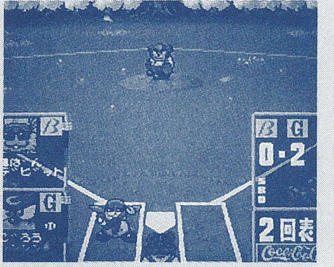

超ドデカボールファイアー

メッセージのバリエーションは多いのだが

毎回裏の攻撃が終わると、アナウンサーと解説者のおしゃべりが入る。

メッセージのバリエーションが意外と多く、聞いているのもいいのだが、毎回聞いていると1試合にかかるプレイ時間が非常に長い物になってしまう。

確かに跳ばすことはできるが、跳ばしてしまうと非常に寂しい感じがする。このへん、もう少し手短にして欲しかった。



4番登場で盛り上がる

さらに言えば、0対0の同点で延長に入ると、どんなにナイスなプレイが起ころうとも点が入らないと、アナウンサーは「同点です」といい続けるのが、なんかマヌケな感じがする。

なにかもう一工夫してもよかったのではなかろうか。

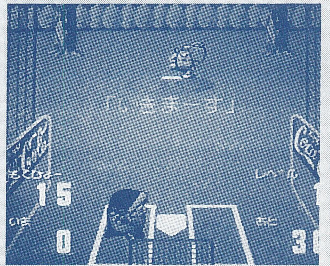
チームはレベルアップする

各チームに設定されている、攻撃力や守備力などのパラメーターは、試合に勝つか特訓でアップさせることができる。

特訓でレベルアップ可能なのが、攻撃力と守備力の2つ。

攻撃力はバッティングセンターに行き、目標エリア内に球を規定数打ち込めばレベルが上がる。たまに出現するUFOや猿に球を当てると一気にレベルアップ。

遊び心をくすぐるバッティングに比べ、守備は飛んでくる球をただ取るだけ。遊びもなにもないのがちと寂しかった。



特訓あるのみ

総 評

草やきうということで、いろいろな遊びが入っており、最近の実名使用の野球に飽きがきてる人にはおススめ。

従来の野球ゲームとは、一味も二味も違う。それが、ドラッキーの草やきうだ。

ほーむゆーすげーむ・れ・びゅう・ぽいんと

コンシューマーソフトラインナップ



かまいたちの夜　SFC

大人気サウンドノベル第２弾

チュンソフト／94年夏発売予定／9,800円／16M／サウンドノベル／バッテリーバックアップ

「弟切草」に続くマルチシナリオ・システム第２弾。新本格ミステリーの旗手、我孫子武丸氏のシナリオが本格推理ゲームにも登場した。

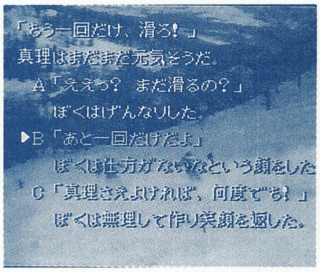
ゲーム進行は要所要所の選択次第で話の展開がどんどん変わってしまうのもスリルがあって刺激的。先々の読みが足りなかったためにとんでもない結果を招くことも。

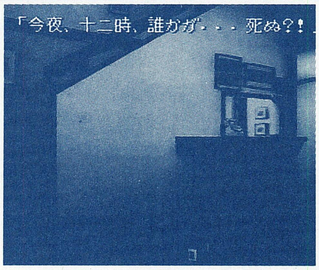
また、エンディングも様々。一度クリアしても再チャレンジで、違ったストーリー体験もできる。

さらに、サウンドエフェクスによる音響効果が雰囲気を盛り上げ、筋書きに合わせてサンプリング音源のリアルな効果音が飛び出す。

ハッとするアニメのグラフィック演出、各所に隠された仕掛けがプレイヤーを釘づけにする。

主人公は恋人と、山合いのペンション「シュプール」を訪れる。オーナーである彼女の叔父をはじめ、ペンション従業員、宿泊客総勢13人が一同に会し、ペンションのもてなしと、なごやな雰囲気で、





お互いに早くも打ち解けていく様子。ある一人の男を除いては…。

夕方からの突然の吹雪に、町から遠く離れ、孤立状態になってしまったシュプールに、不気味な殺人予告が舞い込む。

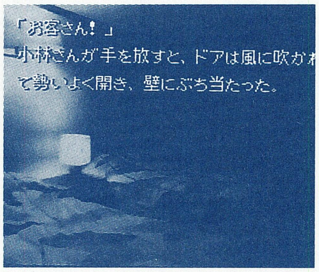
「こんや12じだれかがしぬ」。

怯える人々をあざ笑うかのごとく、最初の殺人が勃発した。

被害者は、いつも一人で行動していた例の男。凄惨なバラバラ死体となって発見されたのだった。

恋人とスキーを楽しむはずだったリゾート地でミステリーの幕が切って落された。

犯人はどこにいるのか？「シュプール」の12人のうち、誰がクロなのか？　そして、また……第２の殺人事件が起こる。



バトルZEQUE伝　SFC

３人の少女がくり広げる格闘アクション

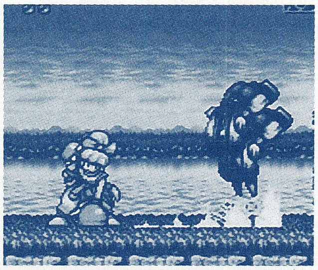
アスミック／94年７月予定／価格未定／12M／ACG／コンティニュー有り

レンベン大陸一の拳法家になるため修行に励んでいた少女、「流風」。ある日、「光」と「闇」が引き離される暗示の夢を見た。「光」と「闇」が分離すると、戦火が生じるという予言を恐れた「流風」は、ふたつの分離を止めるために、同じ志を持つ「波無寿」と「河意留」とともに苦難の旅に出た…。

キャラクターデザインは、「卒業」の竹井正樹氏が担当。かわいい少女たちが、パワフルに暴れまくる格闘アクションだ。

攻撃は、必殺技、コマンド技、方術（一種の魔法攻撃）など。ジャンルはアクションだが、ストーリーにも気を配り、RPG的な要素も含まれている。

古代中国の哲学「五行思想」が導入されていて、キャラクターとステージには、「木・火・土・金・水」のそれぞれの属性を配している。つまり、キャラクターとステージの属性の相性が合ったら、そのキャラクターのパワーは増し、

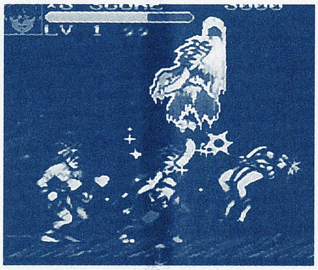


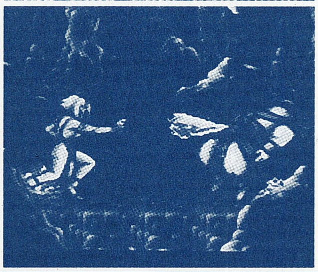
方術をふんだんに使えるが、合わなかったら方術の使用回数が限定されてしまうということだ。

■流風（ルフウ）
属　　性：火気
キャラ特性：標準。初心者向き
必 殺 技：泡影拳
（ほうえいけん）

■波無寿（ハムス）
属　　性：土気
キャラ特性：パワー。中級者向き
必 殺 技：爆砕双拳
（ばくさいそうけん）

■河意留（カイル）
属　　性：水気
キャラ特性：スピーディー。上級者向け。
必 殺 技：夏塩脚
（かえんきゃく）





スーパーパワーリーグ２　SFC

全選手が実名で登場

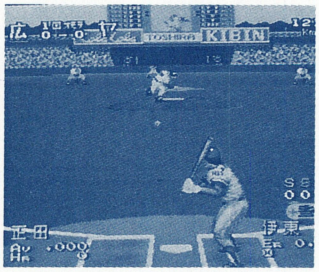
ハドソン／94年夏予定／価格未定／16M／SPG／２人プレイ可

前作のスーパーパワーリーグでは、全チーム、全選手が実名で登場し、話題を呼んだが、今作は漢字で表記されることになった。これならプレイヤーの思い入れも一層激しくなり、興奮度が増すことだろう。

全11球場が実名で登場するのはもちろん、傘踊り（神宮球場）、風船飛ばし（甲子園球場）などで試合を盛り上げてくれる。

今回、新たに監督（シミュレーション）モードが加わった。プレイヤーが監督となり采配を振るうことができるので、プレイの苦手な人でも思う存分楽しめること間違いナシだ。

また、審判、ウグイス嬢、実況、試合後のニュースには現役のプロを起用し、ゲームを彩ってくれる。

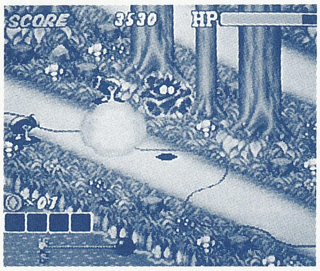


キッド・クラウンのクレイジーチェイス

斜めスクロールが自慢　SFC

ケムコ／94年7月中旬発売予定／価格未定／8M／ACG／コンティニュー

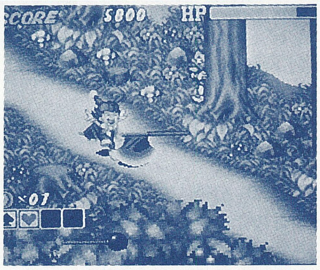
クラウン惑星の王女ハニーが、宇宙海賊のダーティージョーにさらわれた。キッドクラウンはハニーを助けるために宇宙船に乗り込み、ダーティージョーを追ったがマヌケなことに墜落してしまう。果たして、ハニーを助けられるのかな？



ゲームとしては珍しい、斜めスクロールアクションゲーム。斜め下に降りていくのは慣れるのに時間がかかるかもしれないが、慣れてしまうと、スピードが増したように感じられ、今までないプレイ展開を楽しめる。

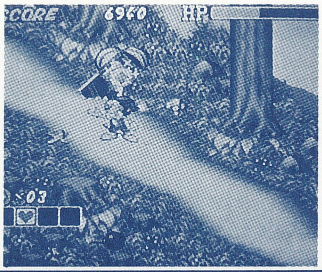
ゲームが始まると、まずダーティージョーが導火線に火をつけて逃げ出す。キッドは、導火線が爆弾に着火される前に火を止め、爆発を防がなければならない。

そのためには、さまざまな障害を避け、各ステージに隠されたアイテム（4つ）をすべて揃えて、爆弾のある場所に到着しなければならない。



キッドがダメージを受け、体力（ヒットポイント）がなくなってしまうとゲームオーバー。つまりプレイヤーは、障害を避け、早く、4つのアイテムを取って、爆弾のある場所に行かなければならないということだ。

この中で最も難しいのが、4つの必須アイテムを取ること。ステージには、何個かくす玉があり、その中の幾つかに、必須アイテムが隠されている。間違えると爆弾などが入っていて、ダメージを受けてしまう。しかも、配置は乱数によって決められるので、すべてのくす玉を引いてみないと分からないというハラハラもの。おもいっきり楽しめる逸品だ。



Jリーグサッカー　プライムゴール2

白熱の戦いを再現　SFC

ナムコ／94年7月下旬予定／価格未定／12M／SPG／2P対戦可



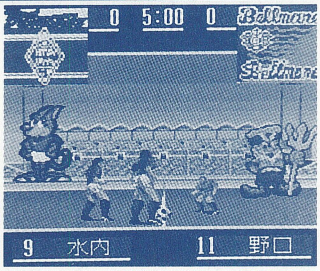
昨年はJリーグが開幕し、サッカーの人気が異常に盛り上がりを見せる中、夏に前作を発売。

選手名などすべて実在であり、また操作性などもよいということから、前作は大好評を博した。

そして今年の夏、その熱狂を再びよみがえらせるため、Jリーグサッカー　プライムゴール2が新要素を搭載し、また容量もアップさせ、帰ってくる。

新チームのジュビロ磐田、ベルマーレ平塚を加えた12チームが、数々の名勝負を繰り広げる。

カズが、ラモスが、中山が、最



新データで踊り、暴れ、走り回る。まさに熱狂的という言葉がふさわしいサッカーゲームだ。

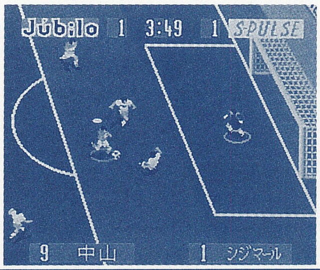
容量が8M（前作）から12Mにアップし、キャラクターや背景の書き込み、音がより充実。

2の特徴として、選手の移動と動作のスピードが大幅にアップし、さらに連続技や複合技が加わる予定。

サッカーのもう一つの楽しみ、PK戦も、PK戦モードでいつでも対戦できる。

さらには、前作をプレイしたユーザーの声に答えようと、選手交替やフォーメーションの変更に手が加えられる。

たとえ前作をプレイしてなくとも、存分に楽しめるぞ。



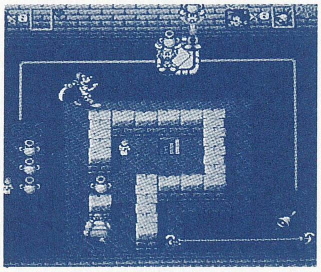


グーフィーとマックス　海賊島の大冒険

頭と技がキメテ！　SFC

カプコン／94年7月予定／7,800円／4M／ACG+PZG／2人同時プレイ可

でっかい魚を釣りあげようと沖まで出ていったピートとピージェイ。運悪く海賊たちに捕まり、海



賊島に連れて行かれてしまった。

友達を救い出すために海賊島に乗り込んだグーフィーとマックスが大奮闘するアクションパズル。

力持ちのグーフィー、すばしっこいマックスのどちらかを選び、タルやツボなどを持ち上げて海賊に投げつけたり、ブロックを並べてパズルを解いたりして障害をクリアしよう。

2人協力プレイも可能なので、ブロックのパス&キャッチなどの連携技が楽しめる。

数々のアイテムと頭を使い、海賊をノックダウンさせ、ピートとピージェイを救い出そう！

©The Walt Disney Company

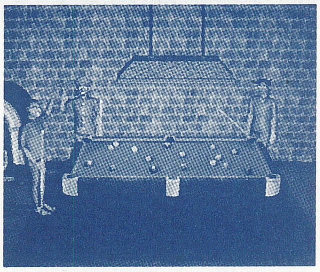
スーパービリヤード　チャンピオンシッププール　SFC

4つのモードでハスラーを目指せ！

イマジニア／94年6月24日／9,800円／8M／SPG／8人プレー可

ボールの角度を計算し、ラインを読み切る。頭の中で描いた画面が、現実に起こるあのうれしさ。ビリヤードゲームの醍醐味は、まさにここにあるといえるだろう。

このビリヤードは、フリースタイル、チャレンジ、パーティー、トーナメントと4つのモードが設定でき、プレイの幅が広がっている。なかでも8人までの多人数プレイが可能な「パーティー」でやれば、ビリヤード場にいるような白熱したゲーム展開が期待できる。



スピンをうまく使いこなすことが勝負のポイントだろう。

また、スリーボール、ナインボール、ワンポケットなど、国内ではもっとも多い11種類のゲームができるのでビリヤードファンならずとも楽しめる一品だ。

サラブレッドブリーダーII SFC

名馬と勝負だ

ヘクト/94年5月27日(予定)/12,800円/16M/SLG/パスワード有

競馬史上に名を残した名馬、シンザン、ハイセイコー、テンポイント、ミスターシービーたちに、もう一度出会えたら…。そんな競馬ファンの夢を叶えてくれるのが、このサラブレッドブリーダーIIだ。

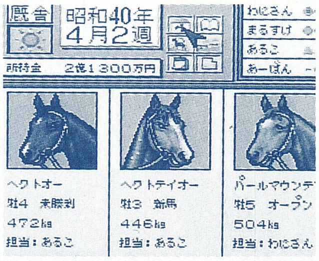
昭和39年から平成5年までの30年間に中央競馬で行われた、重賞レース(約3千)の勝利馬、騎手、開催時期を忠実に再現した。つまり、今までの30年間の歴史をもう1度見せてくれ、その上、自分の育てた馬も名馬たちに挑戦でき、勝利すれば歴史を塗りかえられるのだ。

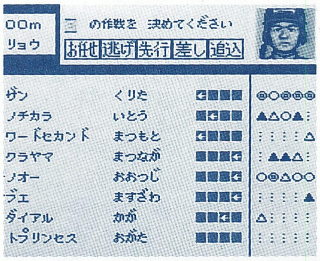
実名馬の数は9千馬。レースに出場するCP馬は、架空馬を含めて9万頭というとんでもない量の馬が登場する。

また、騎手は、250人以上登場する。プレイヤーは4人の専属騎手を持ち、それぞれ成長させなければならない。成長させるのは簡単で、ただ試合に勝てば状況に応じて能力が上がる。

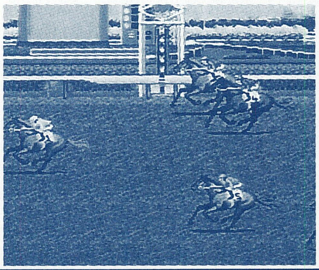
馬の調子を見極めるのに大切な顔の表情は、前作6パターンだった。今回は、なんと64パターンと大幅に増えた。

この細分化された表情をいち早く見抜き、調整することが勝利のポイントだろう。









超原人 SFC

必殺!!首ちょんぱ

ハドソン/94年7月22日/8,800円/12M/ACG/コンティニュー有

いつも原人に負けてしまうキンタマ3世は、タイムマシンを使って原人を恐竜王国から消滅させる計画を立てた。キンタマ3世の罠にまんまと引っ掛かった原人。まぬけなことに、でか肉によっておびき寄せられタイムマシンに閉じ込められた。

原人が目を覚ますと、そこはキンタマ3333世に支配された現代だった。

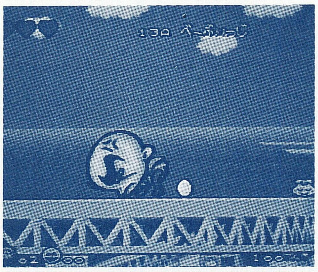
PCエンジン版で話題を集めた「超原人」が、SFC版で登場。

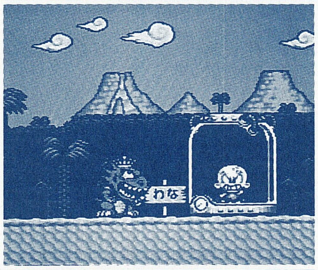
ストーリーを聞いただけでも十分ユニークだが、他にもいろいろおかしなシステムがある。

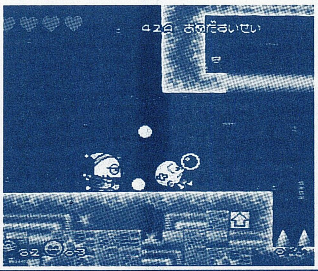
キャラクターは、通常キャラ、ゴルゴ(仮名)、にょっへー(仮名)の3種類。小さい肉を取ると(ゴルゴ)、小さい肉2つか大きい肉を取るとにょっへーに変身する。それぞれのキャラによって攻撃パターンが変わるので、キャラの特徴をを早いうちに研究しておこう。

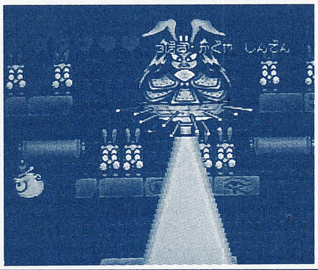
また、青キャンディを取ると巨人に、赤いキャンディを取ると小人にサイズが変わる。

それぞれユニークな攻撃を持っているが、中でも、でか原人自ら、自分の首を切ってそれを転がし敵をなぎ倒す「首ちょんぱ攻撃」は、痛々しさを感じながらも、何度も使いたくなってしまう。









シヴィライゼーション 世界七大文明

七つの海を越えろ SFC

アスミック/94年夏予定/価格未定/10M/SLG/バッテリーバックアップ

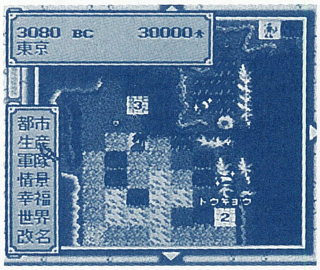
1991年、アメリカのマイクロプローズ社が発売したシミュレーション「シヴィライゼーション」が、今年の夏にSFC版として登場する。

プレイヤーは、世界に数多くある諸民族のうちの1つの民族の指導者になり、文明を発展させ、人類の歴史をシミュレートする。

都市の建設や、植民、戦争、平和、そして政治体制を変革して、コンピューターが操るライバル民族と発展競争を繰り広げるよう。

ゲームの終わり方には2通りあり、1つは世界の他民族をすべて滅ぼすことで、もう1つは、スペースシャトルで民族を宇宙に進出させるという勝利法。

どっちを選ぶかは、プレイ状況を見て決めよう!



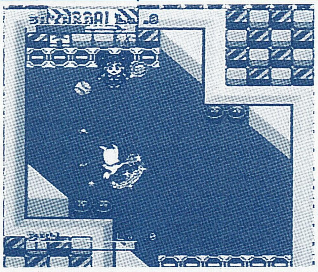
平成イヌ物語バウ・ポップンスマッシュ

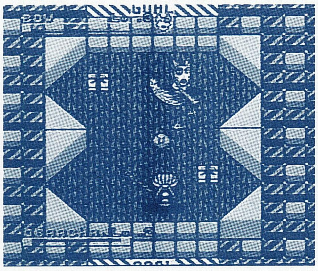
2人対戦モードは大興奮!! SFC

タカラ/発売中/7,800円/4M/SPG/2人対戦可

ポップンスマッシュとは、テニスとサッカーとピンボールをゴチャ混ぜにしたゲームのこと。要するに相手が打ってくるボールを打ち返して相手のゴールに入れるという簡単なゲームだ。

日本庭園のステージでは、おばあちゃんがホウキで待ち構えていたり、ユニークなキャラが大勢登場し、プレイを盛り上げてくれる。

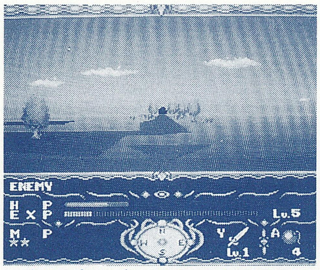




スーパードラッケン SFC

3Dの醍醐味が味わえる

ケムコ／94年7月上旬発売予定／9,800円（予定）／16M／A-RPG／バッテリーバックアップ

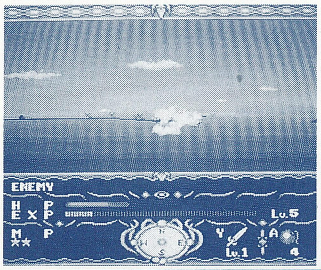


高速ポリゴンの3DをSFCで初めて仕様して話題を集めたドラッケン。移動シーンの臨場感に圧倒された人も多かっただろう。

そのドラッケンが、スーパードラッケンとして、新たに生まれ変わり帰ってきた。

フィールドは前作同様、3D画面だが、戦闘シーンは横スクロールに、画面の奥行きを表現し、動きの幅を広げている。

戦闘は、フィールド上で雲のような白い塊にぶつかると開始され、横スクロールの画面に変わる。この塊は逃げ切ろうと思えば、簡単に避けられるので、その時の状況によって戦ったり逃げたりしよう。



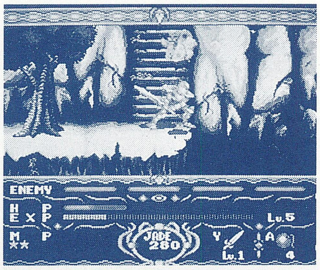
戦闘はACG色の濃いものになっている。剣、魔法、必殺技などを使って、本格的なアクションバトルを楽しむことができる。

前作では、経験値を上げてレベルアップしていたが、今作はそれにくわえてもう一つ。



プレイヤーの最大HPは、イベントのクリア時にアイテムを取ることによって上がる。また、攻撃力、防御力は武器や防具にレベルがあり、高いレベルの武具を取るとパワーがアップするのだ。

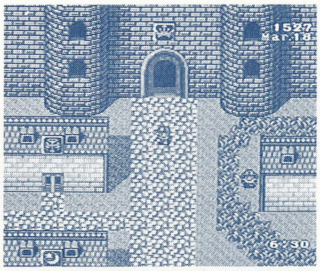
なにか、RPGでありながら、ACGのような楽しさを味あわせてくれ、うれしい限りだ。

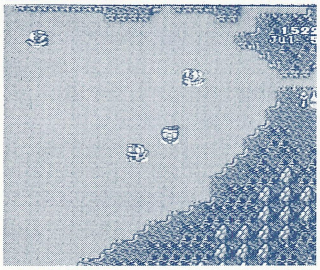


大航海時代II MD

夢とロマンを求めて

光栄／94年6月24日／11,800円／16M／RPG／バッテリーバックアップ

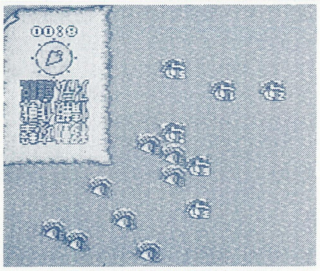




16世紀初頭、ヨーロッパでは海洋冒険が一大ムーブメントを巻き起こし、さまざまな想いを持った人々が旅立った。

プレイヤーは冒険家、女海賊、イスラム商人など、6人のキャラクターの中から一人を選び、世界中を旅する。

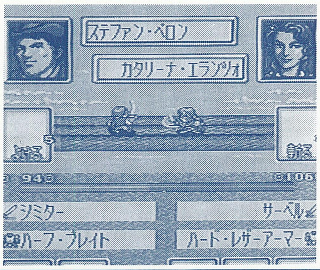
商人として、各港の特産品交易などで利益を増やしていくか、海賊として、敵国の艦隊を壊滅していくか、冒険家として、財宝を発見し、さらに未踏地を航海して世界地図を作成するか、それはプレイヤーが自由に選べる。



もちろん、盗賊が商業をしたり、冒険家が盗賊をしてもかまわないが、それぞれ得手不得手があるので、やはり、キャラクターに合った行動をしよう。

プレイヤーはとにかくキャラクターの名声を上げることが必要だ。名声がある程度まで高まると、国王より勅命が下され、それを達成すると爵位が授けられる。さらに冒険を重ねて爵位を上げ、国家の最高爵位を獲得することが目標だ。

また、キャラクターそれぞれに最終目的が設定されているので、それも達成しなければならない。まさに夢と名声を得るための冒険アドベンチャーが、この大航海時代IIなのだ！

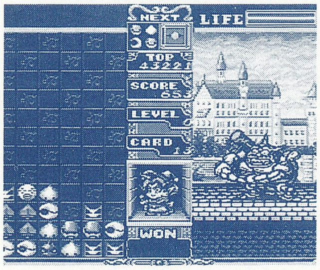


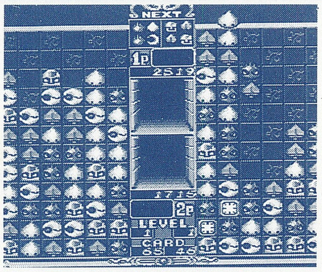
魔法ぽいぽい ぽいっと SFC

時計技で相手のブロックをポイッ！

タカラ／94年夏発売予定／8,800円／8M／PZG／2P対戦可

まだまだ、駆け出しの魔法使いが、次々とやって来るモンスターを相手に、魔法攻撃で退治してゆく、落ちものパズルゲーム。





敵のブロックを、一定時間消せないようにしてしまう時計技を駆使しながら、ブロックをまとめて消すことでクリア。

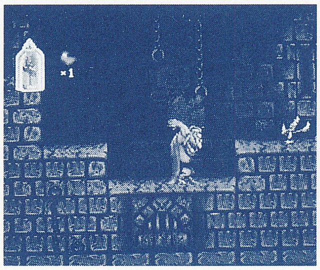
2P対戦とコンピューター対戦のモードが用意されている。

美女と野獣 SFC

世界的アニメがスーファミで楽しめる

ハドソン／94年7月8日発売予定／8,500円（予定）／8M／ACG／コンティニュー可

魔女によって野獣にされてしまった王子。もとの姿に戻るにはバラが散る前に真の愛を見つけなければならない。



ディズニーの名作アニメ美女と野獣がアクションゲームとして登場。ストーリー展開やビジュアルシーンを見るだけでも大人から子供まで十分楽しめる。

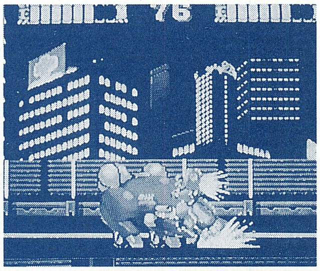


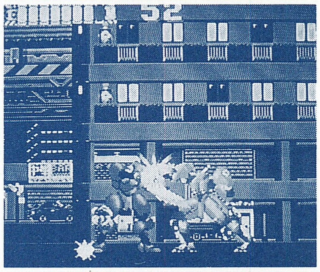
マッドストーカー PC

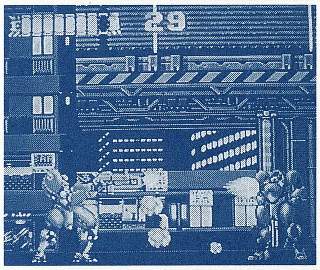
3キャラ大暴れ

NECホームエレクトロニクス／94年6月24日（予定）／5,800円／SCD-ROM／ACG／バックアップメモリ、アーケードカード専用

NECホームエレクトロニクスが初めて出すアーケードカード専用ソフトだ。ゲームは、パソコン版からの移植ゲーム。登場人物が







ロボットを操るというアクションゲームだ。

ストーリーモードは横スクロール型で迫力を増している。3つのプレイモードと1つのオプションモードで構成されている。

■STORY MODE

1P専門のプレイモード。3人の登場人物の中から、1人選び、プレイすることができる。

全6ステージを戦い抜き、暴走するコンピューターオメガを破壊する。

■VS COM MODE

コンピューターが操るスレイブギアと1対1で対戦する。

6体のスレイブギアの中から好きな機体を選んで対戦する。

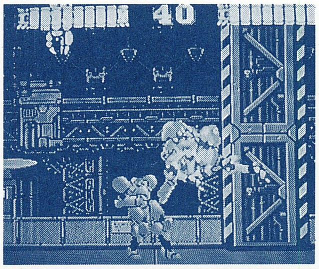
■VS USER MODE

プレイヤー同士で対戦する。

6体のスレイブギアの中から好きな機体を選んで対戦する。

オプションモードではゲームの難易度を3段階に分けたり、BGMやSEを聞くことができる。

キャラクターの操るロボットはそれぞれ必殺技を持っているが、操作は簡単なので、早く覚えて、即戦力として使おう。



ぽっぷるメイル PC

メイルがPC移植だ!!

NECホームエレクトロニクス／94年夏／6,900円／SCD-ROM／A-RPG／バックアップメモリ

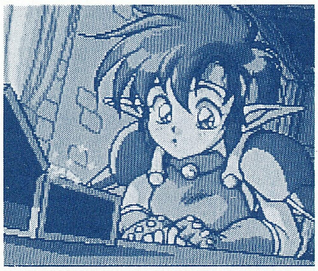
常に移植希望の上位に位置していたぽっぷるメイルが、PCエンジン版で登場だ。人気作品のため、SFC、メガCDの移植が決定しているが、この2つとはちょっと違うぞ。

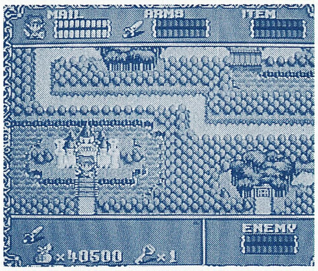
SFC、メガCDはアクション性が高く作られており、本家パソコン版とはちょっと違うオリジナルゲームとしてアレンジされている。しかし、このPCエンジン版は、パソコン版にできるだけ忠実を目指し、RPG色の濃いものに仕上がっているのだ。

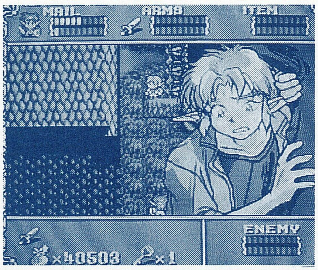
主人公はメイルの他に、タット（魔法使い）、ガウ（怪獣）の3人。それぞれのキャラクターによってストーリーが異なるので、3種類の展開が楽しめる。

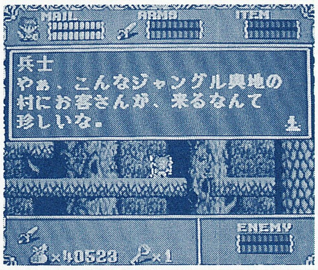
パソコン版では全5ステージから構成されていたが、それにPCエンジン版オリジナルステージが3つ追加され、全8ステージになった。メイルたち3人が、異世界にばらばらに飛ばされ、もとの世界に戻ってくるという設定で、原作のステージとのバランスを保ちながら、アレンジを加えている。

また、キャラクターデザインはZガンダム、メタルジャックなどの作画監督、内田順久が担当しているので、質の高いビジュアルシーンは見逃せないぞ。









美少女戦士セーラームーン PC

オリジナルストーリーだ!!

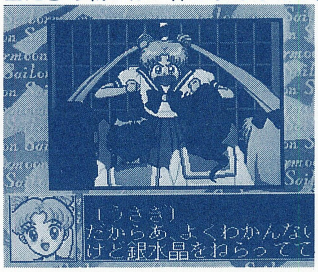
バンプレスト／94年8月発売予定／8,800円（予定）／SCD-ROM／ADG／バックアップメモリ



ダークキングダム四天王の一人ネフライトは、うさぎの友人なるちゃんに恋をしてしまい、四天王を裏切り、そして殺されてしまう。アニメ版の悲しいシーンだった。

PCエンジン版では、このネフライトが復活し、オリジナルなストーリーが展開される。

2人の恋は、そしてセーラー戦士たちの戦いは一体どうなるのか。



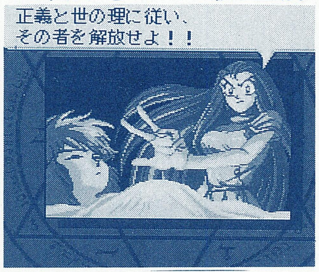
ゴーストスイーパー美神 PC

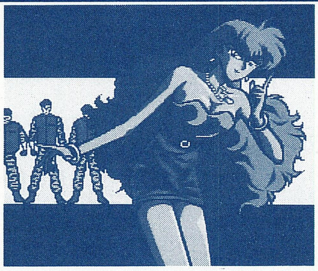
美神が大暴れ

バンプレスト／94年7月予定／8,800円（予定）／SCD-ROM／ADG／カードバトル有り

ユニークなストーリーで人気を集めているGS美神。

これがPCエンジン版で登場す





るというからファンはたまらない。

横島忠夫の視点でストーリーが展開するアドベンチャーゲームだ。シナリオは、オリジナルを含めた3本。会話が画面にフキダシで登場するので、まるでコミックを見ているように物語が展開する。

アルナムの牙 PC

個性豊かなキャラクター登場

ライトスタッフ／発売日未定／価格未定／SCD-ROM／RPG／バックアップメモリ

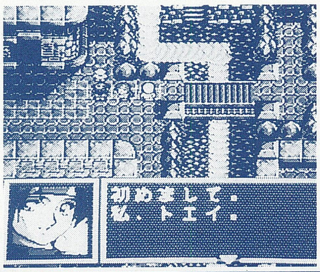
いままでのありきたりなファンタジーRPGの世界観に捕らわれない、斬新なアイデアが盛り込まれたRPGが、このアルナムの牙。

人類世界の中で、蔑まれながらも生き続ける獣族の青年ケンプが主人公。

冒険は最大3人パーティーで、シナリオが進むごとに総勢12人のキャラクターたちが、入れ替わり立ち替わり冒険を繰り広げる。

ゲームの世界観設定やキャラクターたちを描くのは、エメラルドドラゴンのキャラクターデザインでおなじみの木村明広。

SCD-ROMならではのビジュアルシーン、冒険中の獣人関係など気になるところはたくさんあるが、新情報が入り次第、どんどん掲載していく予定。



餓狼伝説SPECIAL PC

最新画面入手！

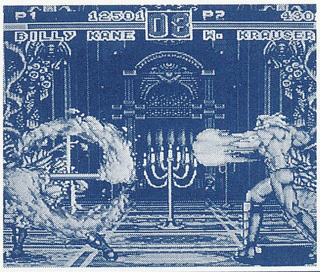
ハドソン／94年夏予定／価格未定／SCD-ROM／ACG／2人対戦可／アーケードカード専用

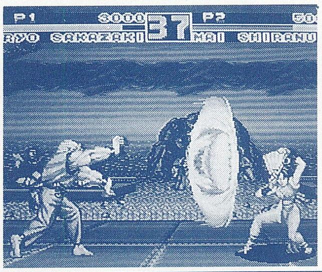
餓狼伝説2を移植したハドソンが、今度はビデオゲームで大人気の餓狼伝説スペシャルを移植する。

数々の新キャラクターに加え、ゲストで登場したリョウまで完全移植。

おまけに超必殺技まで忠実に移植しているから、ファンやPCユーザーにはたまらない。

今年の夏が待ち遠しい。





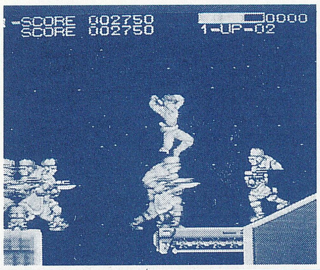
ストライダー飛竜 PC

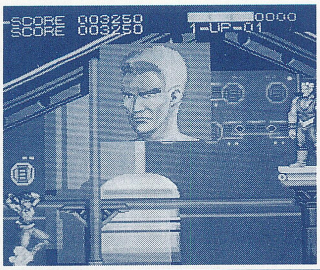
オープニングは迫力

NECアベニュー／94年7月／6,000円／SCD-ROM／ACG／アーケードカード専用

潜入工作のプロ、ストライダー。彼らの中でも、ずば抜けた才能を持つ飛龍に今、世界の明暗を分ける、重要な暗殺依頼が届いた。ターゲットは冥王グランドマスター。世界を武力で抑圧している恐怖の独裁者だ。

あらゆる対術と科学兵器を使いこなし、たった一人、飛龍の潜入計画が開始される。





魔法の少女シルキーリップ PC

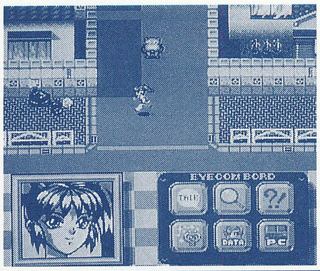
リップが女王候補？

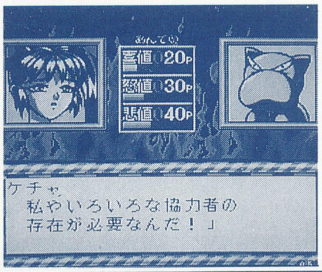
日本テレネット／発売日未定／価格未定／SCD-ROM／AVG／バックアップメモリ

魔導小学校5年のリップは、成績はイマイチだけどいつも明るい元気な少女だ。

ある日、リップは国王魔導覇王に呼び出され、修行のため、人間界へ行くように命令される。女王候補に選ばれてしまったらしい。

全11話のシナリオから構成されているアドベンチャーストーリーの始まりだ。





熱闘サムライスピリッツ GB

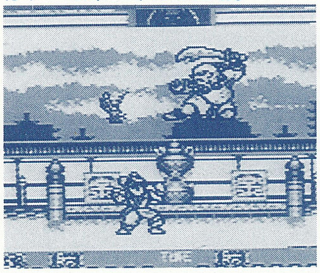
全12キャラがGBに勢ぞろい！

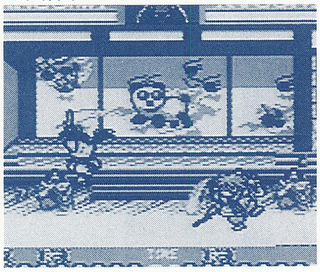
タカラ／94夏発売予定／4,800円／4M／ACG／通信ケーブル対応／2P対戦可

覇王丸が、ナコルルが、ガルフォードが、個性溢れる12人の剣士がゲームボーイにも登場。

怒りシステム、つば競り合い、真剣白羽取りなど、NEO・GEOオリジナルの魅力もそのままに、デフォルメされたキャラクターたちの熱い闘いがはじまる。

1P戦の他に、勝ち抜き戦による団体戦のモードも用意。





実戦パチスロ必勝法Jr. GB

全国のパーラーで大もうけ！

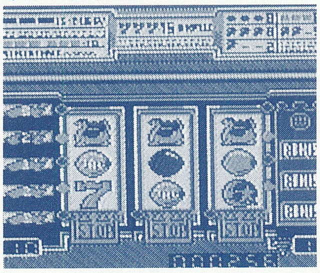
サミー工業／94年8月5日／4,777円／1M／ETC／バッテリーバックアップ

SFCからの移植のパチスロ。SFC版と同様、実在の6機種を使用していて、攻略モード、実戦モードと2つのモードがプレイできる。

攻略モードでは、リールの速度や、スベリ幅を自由に設定できるので、プレイヤーにあった台を自分で作れる。

実戦モードは、RPG的な要素を持っていて、全国6ヵ所のパーラーで稼ぎまくるというもの。SFC版との違いは、パーラー内で他の客と話せること。いろいろな人と話せば、台や他のパーラーの情報をキャッチできるので、座ってみたがなかなかリーチがこない、ということが少なくなるはず。

店に入ったら、どんどん話しかけてみることがポイント。



キミもBig(ビッグ)に送ってね!!

★ とことん高く買取ります ★

★スーパーファミコン買取金額表

アメリカ横断ウルトラクイズ	3,500円
アメージングテニス	4,000円
アラジン	4,000円
アルバートオデッセイ	3,000円
いただきストリート	5,000円
イーハトーヴォ物語	4,500円
インターナショナル・テニスツアー	3,500円
エアーマネジメント・大空に賭ける	3,500円
エアーマネジメントII～航空王を目指せ	5,500円
エイリアン3	3,400円
ウイニングポスト	5,000円
SDガンダムX	3,000円
オセロワールド	4,500円
弟切草	4,000円
餓狼伝説	1,500円
餓狼伝説2	4,000円
がんばれゴエモン	1,500円
がんばれゴエモン2	4,000円
ぎゅわんぶらぁ自己中心派	4,500円
銀河英雄伝説	3,300円
グラディウスIII	1,500円
項劉記	5,500円
鋼鉄の騎士	3,300円
鋼鉄の騎士2	5,000円
三國志III	5,000円
サンリオワールドスマッシュボール	3,000円
シムアース	2,500円
シムアント	5,000円
SIM CITY　シムシティー	3,000円
Jリーグのサッカープライムゴール	4,000円
重装機兵ヴァルケン	3,000円
初段　森田将棋	3,500円
少年アシベ	2,500円
実践　パチスロ必勝法	4,500円
新・桃太郎伝説	3,500円
真・女神転生	3,000円
真・女神転生II	4,500円
スーパーカジノ	4,000円
スーパー競馬～風邪のシルフィード	3,000円
スーパー3Dベースボール	4,000円
スーパー上海　ドラゴンズアイ	4,500円
スーパー将棋	3,500円
スーパー倉庫番	3,500円
スーパー大航海時代	4,000円
スーパー大航海時代II	6,000円
スーパーテトリス2限定版	5,000円
スーパーテトリス2＋ボンブリス	4,000円
スーパーニチブツマージャン	3,500円
スーパーニチブツマージャン2	4,000円
スーパー信長の野望　武将風雲録	3,500円
スーパーぷよぷよ	4,500円
スーパーファミリーテニス	3,500円
スーパーフォーメーションサッカー2	3,000円
スーパーブラックバス	4,500円
スーパーボンバーマン	3,500円
スーパーマリオカート	3,500円
スーパーマリオワールド	2,000円
スーパー麻雀大会	4,500円
スーパーメトロイド	4,000円
スーパー桃太郎電鉄II	4,000円
スーパーリアル麻雀	5,000円
スーパーロボット大戦EX	4,500円
スーパーワギャンランド	2,000円
スーパーワギャンランド2	2,500円
ストリートファイターIIターボ	2,500円
芹沢信雄のバーディートライ	2,000円
ゼルダの伝説	2,500円
セーラームーンR	4,000円
全日本プロレスダッシュ	4,000円
ダービースタリオンII	6,500円
対局囲碁　ゴライアス	7,000円
大戦略エキスパート	4,500円
第3次スーパーロボット大戦	4,000円
ちびまるこちゃん「はりきり365日」の巻	2,500円
提督の決断	6,000円
T.M.N.T	3,500円
テクモスーパーNBAバスケットボール	2,500円
テクモスーパーボール	4,500円
デビルズコース	4,000円
独立戦争	4,500円
トップマネジメントII	7,000円
トムとジェリー	3,500円
ドラエモン・のび太と養成の国	3,500円
ドラゴンクエストI・II	3,000円
ドラゴンクエストV	2,500円
ドラゴンボールZ　超武闘会	1,500円
ドラゴンボールZ・2	3,500円
トルネコの大冒険	4,000円
哭きの竜～麻雀飛翔伝	4,000円
ナムコットオープン	2,500円
信長公記	4,000円
信長の野望・覇王伝	6,000円
パイロットウイングス	2,700円
パチ夫くんスペシャル	4,000円
パチンコウォーズ	3,000円
パチンコ物語-パチスロもあるでよ！	4,500円
早指し二段　森田将棋	7,000円
遥かなるオーガスタ	3,000円
遥かなるオーガスタII	4,500円
バレーボールTwin	3,000円
パロディウスだ!	2,000円
PGAツアーゴルフ	2,000円
美少女雀士スーチーパイ	3,500円
美少女戦士セーラームーン	3,000円
必勝スリーセブンファイト	4,000円
ヒューマングランプリ2	4,000円
ファイナルファンタジーIV	2,000円
ファイナルファンタジーV	2,000円
ファイナルファンタジーVI	7,000円
風林火山	4,500円
HOOK　フック	2,000円
プロ麻雀　極	4,500円
ペブルビーチの波涛	3,000円
ヘラクレスの栄光III	3,000円
弁慶外伝・沙の章	2,000円
魔神転生	4,000円
MADARA 2	2,000円
マリオコネクション	4,000円
モノポリー	5,500円
ヤブラントリオ	2,500円
幽☆遊☆白書	3,000円
ヨーロッパ戦線	4,000円
46億年物語	3,500円
ライトファンタジー	2,500円
雷電伝説	2,500円
ラスベガスドリーム	4,000円
リーディングカンパニー	4,000円
ロックマンX	4,000円
ロマンシングサガ2	3,000円
ワイアラエの奇跡	4,000円
«NEO・GEO»	
餓狼伝説スペシャル	9,000円
サムライスピリッツ	9,000円
ビューポイント	15,000円
龍虎の拳2	15,000円
ワールドヒーローズ2	5,000円



本体・ファミコン・メガドライブ・メガCD・ゲームギア・PCエンジン・CDロム・ゲームボーイのソフトも高く買取ります。まずはお電話下さい!
スーパーファミコンの攻略本も高額買取します。100～500円



BIGマリオクラブ

☎0422(22)7548

予約受付時間　P.M.1:00～P.M.7:00

送り先　〒180　武蔵野市吉祥寺本町1-8-5　レンガ館モール305A

申込方法

■まずは電話で予約！
■金額を確認し、受付番号を聞く。
■下記の内容を必ず明記したメモを、ソフトと一緒に送る。
①住所②氏名③TEL④ソフト名⑤代金支払い方法(A、Bどちらか)

A 郵便払出し希望の方
郵便局から払出し証明書が届きますので、お近くの郵便局で現金と引き替えて下さい。(無料)

B 現金書留希望の方
現金送料として買取金額から400円差し引かれます。

注意

▲買取金額は、常時変わる場合がございますので、お電話にてご確認ください。
▲18才未満の方は、保護者の方の署名・捺印が必要です。
無い場合は、着払いで送り返させていただきます。

(株)キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。

NEWゲームからレアゲームまで!!
業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安!

(株)キョーワインターナショナルは着実に歩んでいます。 基盤高価買入。基盤の修理も承ります。

↓リスト以外にも豊富.に取揃えてあります。店頭またはFNX－FAX情報をご利用ください。

アイレム

R-TYPE	8K
トンマ・怪傑ヤンチャ丸	各5K
Xマルチプライ	10K
ギャロップ	5K
ドラゴンブリード	6K
エアデュエル	6K
イメージファイト	6K
大工の源さん	5K
ガンホーキ	12K
ヘッドオン 許諾品	38K
スパルタン X	10K
カプセルインベーダー	48K
10ヤードファイト	8K
銀河帝国の逆襲	28K
サンダーブラスター	15K

SNK

サスケVSコマンドー	48K
サターンofサターン	68K
ジョイフルロード	28K
スカイソルジャー	8K
ギャングウォーズ	10K
航空騎兵物語	6K
脱獄	5K
スカイアドベンチャー	18K
ネオジオMV-1 基盤	68K
〃MV-1FZ(新品)	特価
業務用カセット 各種有り	特価

カプコン

ドカベン・アタックス	各5K
カプコンベースボール	3K
バルガス・ソンソン	各10K
1942・サイドアーム	各8K
1943	15K
ラストデュエル	15K
魔界村・アレスの翼	各20K
F1ドリーム	3K
SF-1	18K
SF-Ⅱ	8K
SF-Ⅱ ダッシュ	12K
〃 ターボ	25K
スーパーストⅡ	58K
スーパーストⅡ X	特価
キャプテンコマンドー	35K
マジックソード	35K
マッドギア	10K
天地を食らう Ⅱ	45K
キングオブドラゴンズ	28K
ナイツオブラウンド	25K
ファイナルファイト	18K
ダンジョンズドラゴン	58K

コナミ (ハーネス付)

グラディウス -12V↑	25K
グラディウスⅡ	25K
グラディウスⅢ	20K
ツタンカーム	35K

エスケープキッズ	15K
コントラ・TMNT	各10K
パンクショット・ロードファイター	
ローラーゲームス……	各5K
パロディウスだ	15K
ハイパーオリンピック	10K
魔獣の王国	58K
出たな ツインビー	15K
ピットファイター	12K
A-JAX・サラマンダ	各25K
ゼクセクス	25K
ミスター五エ門	8K
フロッガー・リングの王者	各5K
ジャングラー	25K
ファイナライザー	5K
サンダークロス 2	15K
メインスタジアム	5K
ストラテージ X	25K
マンハッタン24分署	7K
アミダー	5K

ジャレコ

シティコネクション	35K
セイントドラゴン	10K
エクセライザー・P-47	各10K
マカイ伝説・E,D,F,	各8K
ロードオブキング	10K
プラスアルファ	18K
サイバトラー	15K

セガ

ファンタジーゾーン 16A	10K
タイムスキャナー 16B	12K
カルテット 2 16A	20K
テトリス 16B	8K
ゴールデンアックス	10K
獣王記	8K
フラッシュポイント	5K
シャドーダンサー	15K
ムーンウォーカー	16K
D,D,クルー	12K
ボナンザブラザーズS24)	10K
クラックダウン 〃	20K
スクランブルスピリット〃	15K
モンスターランド	12K
バーニングライバル	38K
ダークエッジ	35K
スパイダーマン	30K
ピタゴラスの謎 S付	18K
フリッキー	28K
テディボーイブルース	58K
アップンダウン	45K

タイトー

スペースインベーダー	65K
クイックス 純正	38K
ジャングルキング	45K
奇々怪界	7K
メイズオブフロット	5K
飛鳥&飛鳥・タイガーヘリ	各5K
ガルメデス	7K
大旋風(海外ROM付)	5K
地獄めぐり	5K
レインボーアイランド	18K
カダッシュ(海外ROM付)	10K
ワードナーの森	4K
ドクタートッペル探検隊	5K
ハレーズコメット	10K
ベンベロベー	18K
アルカノイド センサー付	5K
〃 リベンジofドゥ 〃	8K

ファイティングホーク	5K
中華大仙	5K
ヘビーユニット	3K
スーパークイックス	8K
ヒットジアイス	8K
特殊部隊 UAG(海外)	10K
エレベーターアクション	8K
ライディングファイト	48K
飛翔鮫(F.SHARK)	5K
インセクターX	5K
ホラーストーリー	8K
クロスシューター	5K
究極タイガー	10K
ヴォルフィード	5K
スラップファイト	10K
リングファイター	3K
チャンピオンレスラー	3K
ラスタンサーガ 2	12K
F2マザー (大基板)	18K

F2-SUB

メタルブラック(25K)
ダイノレックス(5K)
クレヨンしんちゃん(8K)
デットコネクション(5K)
人生劇場(5K)ドリフトアウト.ルナーク.サンダーFOX.麻雀クエスト.MJ-12.………各3K
MJ-12.忍者KIDS.ドンドコドン.ゆうゆのクイズ……各2K
クイズクエスト.ファイナルブロー.クイズ捕物帳.栄光の甲子園.地球防衛軍.トキメキチャト…各1K

TOA PLAN

フィグゼイト	10K
アウトゾーン	15K
達人	7K
ゼロウィング	12K
達人王	20K
ゴークス センサー付	8K
ヘリファイア	5K

データイースト

ロボコップ	5K
キャプテンアメリカ	18K
ダークシール 2	15K
ファンキージェット	5K
コブラコマンド・カルノフ	各10K
シークレットエージェント	12K
ファイターズヒストリー	15K
ファイティングファンタジー	10K
アクトフェンサー	5K
SRD・空手道	各5K
クルードバスター	12K
デスブレイド	15K
タンブルポップ	5K
プロゴルフ・テニス	各5K
出世 大相撲	8K

テクノス

熱血硬派くにお君	6K
西遊降魔録・ドッチボール	各3K
ダブルドラゴン	3K
〃 〃 Ⅱ	4K
〃 〃 Ⅲ	3K
エキサイティングアワー	2K
WWFスーパースターズ	2K
WWFレッスルフェスト	4K
ブロックアウト	3K

テクモ

ハチャメチャファイター	12K
サンダードラゴン	8K
ワールドカップ 90	5K
ボンジャック	12K
ボンジャクツイン	25K
忍者龍剣伝・シルクワーム	各8K
アルゴスの戦士	18K
ピンボールアクション	5K
リードアングル・雷牙	各10K
ブラッドブラザーズ	10K
クイズ ココロジー	3K
〃 DNAの反乱	1K
スイマー	18K

ナムコ

ギャラクシアン 純正	38K
パックマニア	35K
妖怪道中記	25K
タンクフォース(PCB付)	8K
倉庫番DX (PCB付)	6K
ワースタ 各種(PCB付)	各5K
ワルキューレ伝説	88K
ワールドコート	28K
フェイスオフ純正パネル付	30K
ドラゴンセイバー	50K
S ワースタ93激闘版	35K
マーベルランド	65K
ラリーX	48K
ギャラクシアン	15K
パックマン	15K
コズモギャングザパズル	8K
バラデューク	38K
ボスコニアン	42K
ディグダグ 2	32K
メトロクロス	38K
マッピー	32K
魔Q大冒険	4K
ランパート	5K

ニチブツ

妖魔忍法帳・ハイホー	各5K
テラクレスタ(FM音源版)	12K
テラフォース・レジオン	各8K
ダンガー・アームド エフ	各8K
五目ならべ(連珠)	5K
ムーンクレスタ	25K
フリスキートム	95K

UPL

忍者くん	8K
オメガファイター	5K
アクロバットミッション	6K
バンダイク	8K
タスクフォースハリア	8K
ムスタング・シュトラール	各8K
アトミックロボキット	3K

その他

ウルトラマン.クラックス	各3K
パイプドリーム・ポラックス	各5K
リバーパトロール 純正	48K
ブレイゾン・STG	各5K
クラッシュローラー	15K
ヨットマン	58K
キャプテンスタントマン	28K
スカイスマッシャー・レゾン	各5K
ギガンテス.SDガンダム	各5K
スカイランサー	10K
スパイナルブレーカーズ	8K
マーカム・カンガルー	各8K
マリオブラザース	18K
ブラックホール	25K
レッド UFO	25K
ストリーキング	38K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K

アイドル麻雀放送局	3K
〃 ファンクラブ	4K
禁じられた遊び・刺客	各5K
キャンパスハンティング	3K
ズームイン・大霊界	各3K
麻雀コミック劇場	12K
沈黙の艦隊	10K
麻雀遊戯	4K
麻雀学園・浦島麻雀	各5K
ねるとん紳士団・雀師	各5K
グッとE雀	6K
クラブ90'S	12K
七次元の妖精	8K
トリプルウォーズ	8K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス (3画面)	38K※	各TV出力の切替えスイッチ・3画面の1つを出力 H 付
ダライアス Ⅱ(3〃)	30K◎	
アフターバーナー Ⅱ	48K◎	COMBO AV 専用ハーネス 付
ギャラクシーフォースⅡ	88K◎	
サンダーブレード	48K◎	
バトルシャーク	18K◎	
アクアジャック	18K◎	
エンフォース	12K◎	
W.G.P.	18K◎	
ウェック ルマン	38K◎	
A.B.コップ	78K◎	
スーパーハングオン	48K◎	
パワードリフト	88K◎	
ダライアスⅡ(2画面)	38K◎	ハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK)

ジョイスティックで遊べます 他社のコントロールBOXには、対応していません。
コンボなら遊べます。

◊ ◊ 大型機ゲームをCOMBOで……続々、開発中 ◊ ◊
御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります
※印は別電源が必要です。(5K)

分割払い(頭金なし)始めました。
基盤はもちろん、コンボAVもローンで購入できます。
3～24回分割、均等払い。月々わずかでキバンが!!!
詳細はお問合わせ下さい。 (提携 オリエントコーポレーション)

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

COMBO AVを御買上の方に、PCB+JAMMAハーネスをサービス (PCBの種類は指定できません)

★初心者大歓迎★ これから基盤を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込ください。大崎店では、展示説明もしています。お気軽にご来店を!

12トリガーボタン(ストⅡ対応!)

機能性重視、新設計。
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー。

キョーワの自信作

水平パネルのCOMBO AV!!
1ヵ年保証のCOMBO AV!!
自信を持ってお勧めします。

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX
="COMBO AV"★高画質なS端子対応

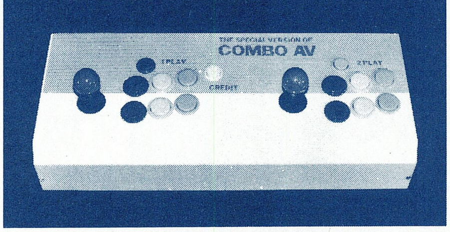
すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可 録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用 ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの卵参照)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました

満足のいく性能で安心価格

"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………¥35,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……………¥30,000
- ●VRタイプ(上記両方対応+RF付)……………¥37,000



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

中古基板情報はFAXで!24時間OK!!

●操作方法●
まずFNX情報BOXセンターをよびだします。

東京地区	03-3940-6000	大阪地区	06-455-6000
名古屋地区	052-453-6000	福岡地区	092-482-6000

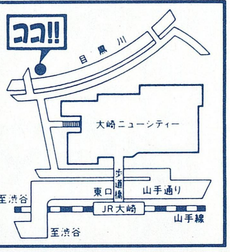
(メッセージ)「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ご希望のBOX番号を押し、続けて#を押して下さい。」

当社のBOX番号550000と#をプッシュ
(メッセージ)「あなたのFAXの電話番号を、市外局番から押し続けて#を押して下さい。」

あなたのFAX番号 市外局番-○○○○と#をプッシュ
(メッセージ)「○○○○ですね。今までのご指定でよろしければ#を、最初からやり直す場合は0・#を、続けてご利用される場合は1・#を押して下さい。」

#をプッシュ
(メッセージ)「ご指定のFAXにお送り致しますので電話を切ってお待ち下さい。ご利用ありがとうございました。」

JR大崎駅東口下車徒歩2分
本社倉庫バザール
是非御来店下さい



〒141 東京都品川区北品川5-6-23
☎03-3448-8070
営業時間PM1:00～PM7:00
(毎週水曜、第2・第3日曜定休)

新型コンボAV発売中!!
機能性重視
本体価格¥28,000

1年間保証

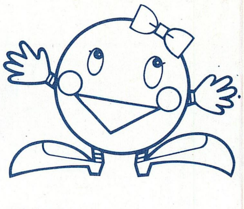
ホットな最新情報(在庫表)は62円切手2枚同封の上、右記へ!

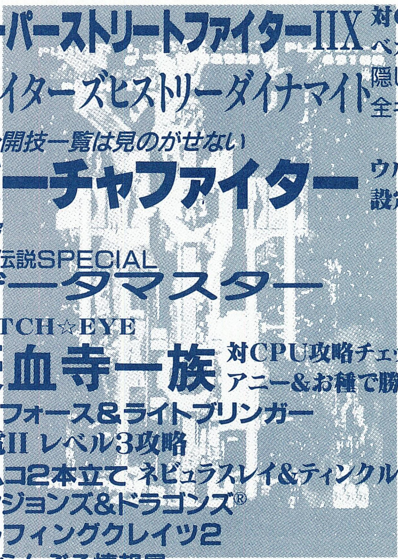
(株)キョーワ インターナショナル

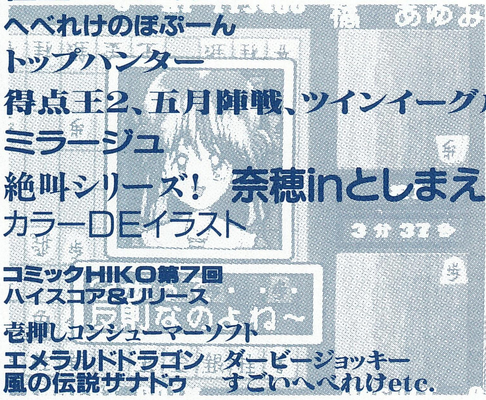
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区西品川2-6-3)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも…………
TEL.03-3448-8070(代) FAX.03-5496-1047

CONTENTS 1994 6 JUN(vol.14) リイド社
表紙デザイン:Gナイン/撮影:今りゅうこう モデル:水田竜子(キングレコード)
協力:セガプライム/セガ・エンタープライゼス

ハイパーゲームマガジン GAME遊







7月号は5月30日発売です

編集部では、誌面を拡充するためにアーケードゲームの攻略スタッフをつのります。アーケードゲーム好き(コンシューマーだけの人は不可)で腕に超自信のある東京近郊に在住の方に限ります。履歴書(800字程度の原稿添付)を㈱グループナインまで。(不採用の場合は連絡しません)

表紙協力 表紙協力 ©SNK/ADK 1994

発行人
長田 守
編集人
五味川 隆
発行所
株式会社 リイド社
〒166東京都杉並区高円寺北2-3-2
Tel.03-5373-7001(代表)
製作編集
(編集部)
株式会社 グループナイン
〒112東京都文京区水道2-13-2
Tel.03-5978-3351
企画
園部隼人
(G-9)
写植版下
株式会社 日東社
印刷
大日本印刷 株式会社

STAFF

CHIEFEDITOR 竹村 潤
EDITORS 坂本将一郎 笠原 淳 大野千鶴子 鈴木嘉孝 五味川隆 島田益男 イメージBOX
WRITERS でーすけ 内田康夫 テイクM マッディ・アラブ
DESIGNER 植田正明 佐鳥周記
PHOTOGPAPHER 今りゅうこう 千代谷次夫
ILLUSTRATOR 山口 緑

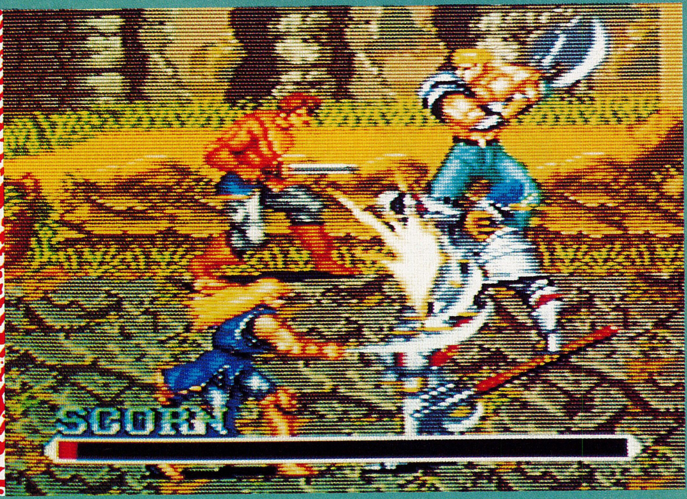
SPECIAL THANKS TO
高橋通治 浜田哲平 萩原直樹 青木徳造 河副富美子 杉浦匡子 佐野朱美 佐藤ゆかり 金子雅美 鈴木雅勝 近藤祐子 塩沢由美子 松島直子 徳弘 径 ももちゃん SATSUMA
瀬戸孝夫 鎌倉尊之 加治屋学 木村照夫 菊池光彦 山澤 茂 古郡信也 たかひろ 味希子 周記 菊地恒郎 さっちゃん マサミ ブーチ 鈴木伸一 河野淳一

協力 株式会社イオス
現像所/サカタインクス株式会社(ラボステーション銀座)

広告さくいん

ナイツオブザラウンド

カプコン／94年6月予定／9,800円／12M／ACG／2P同時可



蘇るアーサー王伝説！

イギリスに伝わる有名な伝説「円卓の騎士」をモチーフに、ビデオゲームとして登場した「ナイツ オブ ザ ラウンド」が、SFCに移植される。

3人のプレイヤーキャラクターの中から1人をセレクト。戦いながらレベルアップさせ、イングランド統一を目指し、戦いの旅へと赴くのであった。

ストーリー

その剣の名はエクスカリバー。岩にしっかりと突き立てられ、引き抜いた者のみが王位を継承できるという伝説の聖剣だ。

名高い騎士(ナイト)たちが次々と挑戦したが、誰も剣を引き抜くことができなかった。ただひとりアーサーを除いては……。

そのときアーサーは、まだ修業中の未熟な騎士だった。

しかし魔法使いマーリンからエクスカリバーの伝説を聞き、自らの使命に目覚める。

真の平和は聖杯によって導かれることを知った彼は、剣士ランスロット、格闘家パーシバルとともに乱世へと旅立つのであった。

正統なる王として、聖剣を手にした誇り高き騎士として……。

3人のキャラクターたち

正統派騎士 アーサー

血気盛んな17才の青年。近頃の若い者には珍しく本気でイングラ


アーサーのジャンプ攻撃がヒット

ンドの未来を心配している。

自分がウーサーの直系の息子だとは露ほども知らないが、さすがに偉大なる王の息子だけ合ってナイトとしてのセンスは抜群。正統派の武器を得意としており、成長も正統派の騎士として進んでいく。

身軽な剣士 ランスロット

幼い頃から強くなって有名になってやろうという気持ちが強く、8才で家出して以来10年間ひたすら修業の道を歩いている。

旅の途中にアーサーに出会って以来、なぜかこの少年の気品にひかれて同行の旅を続けている。

どこで覚えたのか東洋の剣術や武術も体得している様子、身が軽いことを利用しての軽業師的な攻撃が得意。

破壊力No.1 パーシバル

山賊に襲われたところをランスロットに救われて以来、彼にあこがれ、つき従うこととなる。



攻撃ボタン連打で連続攻撃が出せる

3人の中では一番若い16才。ついこの間まで鍛冶屋のせがれだったので、ソードなどの類はうまく使えない。しかし3人の中ではずばぬけたその体格は、腕を振り回すだけでも立派な武器となることに気がつく。

操作方法

8方向レバーでプレイヤーを操作しつつ、攻撃ボタンで手持ちの武器を振り回し、ジャンプボタンでジャンプする。

攻撃ボタン＋ジャンプボタンで、おなじみのメガクラッシュが出せ、敵にダメージを与える（体力を消費）。(操作はすべてアーケード版)

特殊攻撃や防御を覚える

★大振り攻撃

攻撃ボタンとレバーを前方に同時に入れると、一撃必殺の大振り攻撃を繰り出す。

攻撃範囲が意外と広いので、ボス戦時には、結構お世話になる。敵に囲まれた状態では絶対に出さないようにしよう。



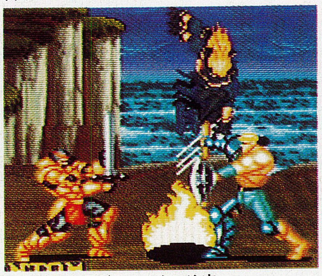
破壊力のある大振り攻撃

★防御

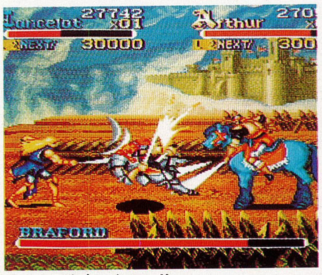
攻撃ボタンとレバーを後方に同時に入れると防御の体制をとる。

防御している間に敵の攻撃を受けると、キャラの体が一定時間光って無敵になる。

この無敵時間を利用し、敵に攻撃を仕掛ける。これまたボス戦時に有効。まずはザコキャラ相手に練習しよう。


防御は堅め過ぎないように注意

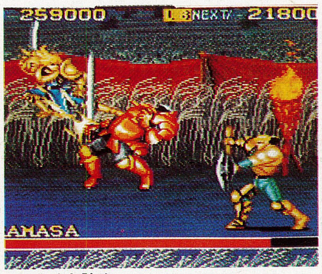
その他ナイツオブザラウンドには、馬が登場したり、たくさんの宝箱、キャラ別の特殊技があったりするが、それらについては次号以降で触れることにしよう。



ボスの馬を奪ったアーサー



白い馬はアイテムを取って呼び出す



ボスは少し強め

(資料はアーケード版参考。SFC版とは異なる場合がある)

イギリスの伝説〝円卓の騎士〟をモチーフに壮大な戦いの旅が…。

餓狼伝説2 新たなる闘い

タカラ／94年6月24日／9,800円／24M／ACG／2P対戦可、コンティニューあり



人気格闘ゲームをMDに移植

餓狼伝説に火をつけたタカラからMD版！

MD初参入になるタカラ。そのタカラが餓狼伝説人気に火をつけた2を、MDで発売するというのは、MDユーザーにはとってはうれしいかぎりだ。

24M大容量で、完全移植を目指しつつ、さらにはMDオリジナルモードも追加し、熱い戦いを再現だ！（画面は開発中のもの）

あの8人をMDでプレイする！

5人の新キャラクター、キム、ベア、チン、十平衛、舞が加わり、操作性、遊びやすさが1に比べ段違いによくなった2がSFCに続いてMDでも発売される。

もちろん、テリー、アンディー、ジョーも健在だ。

キャラクターの移植度もグラフィックを見る限りでは、NEO・GEO版にひけをとらない仕上がりを見せている。

3月29、30日の両日に行われたCSGでも出展されており、MDユーザーの目をひいていた。　まだまだ開発中ではあるが、キャラクターの動き、必殺技、超必殺技に関しては、間違いなく完全移植となる。

クラウザーと三闘士は使えるのか？

ごぞんじSFC版では、裏技で使えるようになったのだが、MD版は未定。

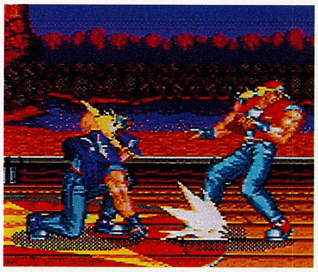
ただいえることは、SFCでできてMDでできないわけはないので、使えるようにして欲しいということ。

敵としては当然登場し、プレイヤーの行く手を阻む。クラウザーまでの道程は険しい。

必殺技&超必殺技

餓狼2の魅力の一つでもある、華麗な技の数々。

写真を見てもらえば、ちゃんと移植されているというのがわかってもらえるだろう。



地をはうパワーゲイザー

おまけに今や知らない人はいないと思われる隠しの超必殺技まで移植されている。

テリーステージで戦うテリーとアンディーの兄弟対決画面で、左のアンディーが出しているのが、超必殺技超裂破弾。



扇子舞う花蝶扇

この他にも、パワーゲイザーなどの大技が完全移植となる。

避け攻撃とライン飛ばし攻撃は？

当然移植してくる。この攻撃がなくなってしまうようなら、それは餓狼とはいえない。

攻防同時の避け攻撃は、使い道が多いので、省略することはできないだろう。



気雷砲でしゅ

オリジナルモード追加!?

MD版オリジナルモードとして、どうやら、サバイバルマッチなる勝ち抜きモードが追加されているらしいのだ。



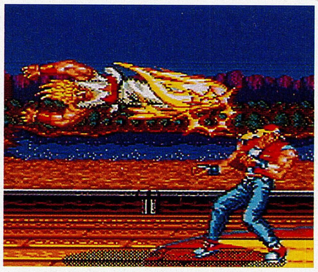
相手を足で踏み付ける飛翔脚

詳しいことは不明だが、最初に自分の好きなキャラクターを5人お互いに選び（同じキャラ選択可）勝ち抜き方式でどんどん戦っていく。

ただ単の完全移植にならず、追加要素もあるMDがおもしろくなりそう。

餓狼を知らない人たちのために

餓狼伝説2は、いままでの格闘ゲームにはなかった画面手前と奥の2ラインを使い戦える。一般的には、2ラインバトルと呼ばれており、自由に行き来ができる。



超必殺技もこのとおり出せる

そしてこのゲームの売りの1つに、ある条件下で隠されたコマンドを入力すると出せる超必殺技の存在がある。



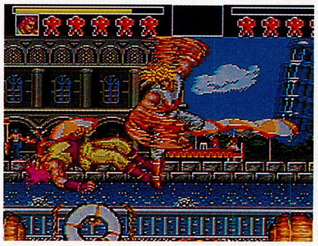
なんだこの画面は？

超の名にふさわしい破壊力をもっており、グラフィック的に派手で多くの餓狼ファンを作るきっかけとなった。



一見ふつうの画面に見えるが

その他にも、避け攻撃や遊び的な要素の挑発といったものがある。



負けると体力ゲージの下の人型が一つずつ減っていく

ワールドヒーローズ2

ザウルス／94年7月1日予定／9,980円／24M／ACG／コンティニューあり、2P対戦可

新規参入ザウルスの手にかかるとワールドヒーローズ2が生まれ変わるのだ！



SFCはオリジナルモードが追加

SFCの新規参入メーカーザウルスが、SFCソフト第1弾として発売するのは、NEO・GEOの人気格闘ゲーム「ワールドヒーローズ2」だ。
史上最強を目指す14人のヒーローたちが、熾烈なバトルを繰り広げるのがこのゲーム。
SFCでは完全移植を目指しつつ、新たにオリジナルモードが追加され、よりおもしろさがアップした。
今回はSFCオリジナルモードを中心に、ワールドヒーローズ2の新しい点に注目した！

ディオ&ネオ・ギガス対戦モードに乱入!!

SFCオリジナルモードは多々あるが、一番嬉しいのは、あのディオやネオ・ギガスが使用できるということだ。



怪し対戦ブロッケンVSラスプーチン

使えるのは対戦時のみではあるが、特殊なコマンド入力は一切いらず、ただ対戦モードをセレクトするだけでよい。
そうすると、キャラクターセレクト画面にディオとネオ・ギガスの顔が加わり、好きなだけ遊べる。
もちろん同キャラ対戦可能なため、ディオVSディオやネオ・ギガスVSネオ・ギガスといった夢の対戦ができるぞ。



ヤッタネ！

オリジナルカラーで好きな色を探せ！

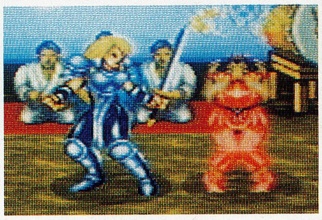
NEO・GEO版は、パンチかキックボタンかでマイキャラの色が変わったが、SFCではA、B、L、R、X、Yの6つのボタンに色が設定されている。
かなりかっこいい色から、ちょっとこれはというような色もあるが、遊び心は充分にくすぐってくれる。とくにL、Rの色はインパクト大だ。



ボタン配置が勝負の分かれ道

3段階のスピード調節で好みの設定に！

NEO・GEO版のスピードが速いという人や遅いという人のために3段階のスピード調節ができるようになった。
1は前作のワールドヒーローズと同じくらいのスピード、2は通常のスピード、マッハが2より速いスピードを求める人に向いている。
自分にあったスピードを、早く見つけ出せ！



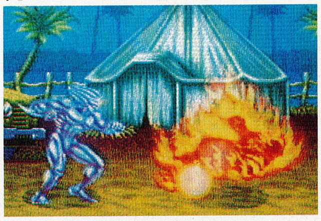
体力ゲージは一切見えなくなる

SFCならではの6ボタン対応

ボタンを押す長さで強弱を使い分けるボタン設定と、最初から強弱別々のボタンに設定できる2つのモードがある。
ボタン設定に関していえば、自分の好きなとこに好きなように配置できる。
親切ボタン設定で、よりプレイが白熱化するであろう。

緊迫のゲージマスクバトル

これまたSFCのオリジナルモード。
自分や相手の体力ゲージが一切見えなくなり、自分の体力が今どれくらい残っているのか本当にわからなくなる。



デスマッチモードもこのとおり

これにより、互いに緊迫したより激しいバトルが繰り広げられることは確実だ。

ステージのセレクト自由

ノーマルモード、デスマッチモードともに、対戦であれば好きなステージがセレクトできる。もちろん、全ステージ完全移植だ。
デスマッチモードのリングステージ（髪切りデスマッチ）はお勧めだ。とくにマッドマンが負けた場合は見もの？



ノーマルマードを勝ったときのセリフ

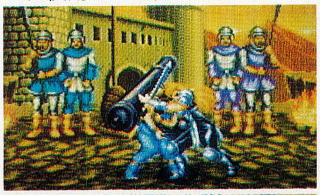
ワールドヒーローズ2としての特徴も完備

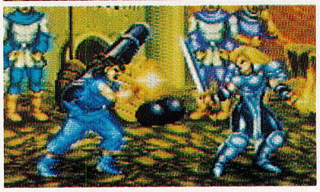
このゲーム自体に、今までの格闘ゲームになかったシステムがあるのでそれにも触れてみよう。

●投げ返し
相手が投げに来た瞬間、タイミングよくAボタンを押すと投げ返すことできる。
コツはガシッとつかまれた音がした瞬間あたりが目安になる。

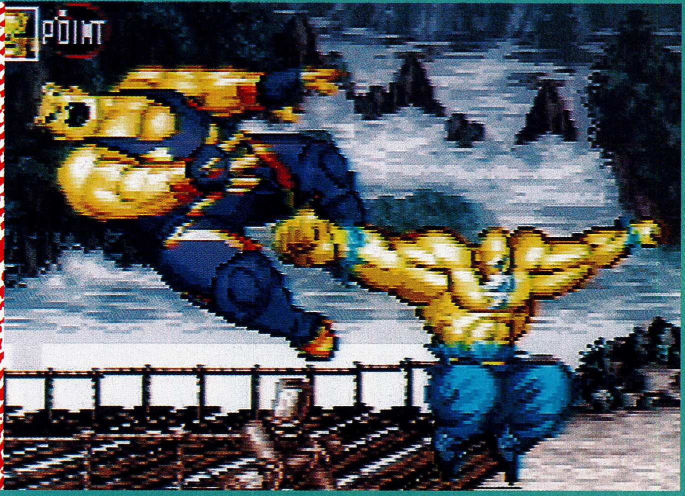
●飛び道具返し
相手の飛び道具をタイミングよくガードすると、飛び道具を跳ね返すことができる。
飛び道具の跳ね返し合いも可能（6秒以内の時間制）。

●シーソーゲージ
おたがいに共有した1つの長い体力ゲージを持ち、攻撃を加えることで増やせる。
ノーマルモードでも、このゲージは使用できる。





餓狼伝説 SPECIAL



超必殺技まで完全移植だ!

32Mの大容量で超必殺技がみごとに再現された!

アーケードゲームで発売されるやいなや、またたくまに人気の出た餓狼伝説スペシャル。
そのSFC版の画面が遂に入手できたので、早速紹介していこう。
32Mという大容量で、みごとに再現されている超必殺技の数々は脱帽もののできだ。

使えるキャラは15人プラス1人?

懐かしき餓狼伝説のダック、タン、ギースが復活しマイキャラとして使えるほか、あの帝王クラウザーや三闘士まで使えてしまうのが、このスペシャルの特徴だ。
まさにスペシャルという名にふさわしい作品となっている。
一応登場キャラクターのすべてが使えるようになっているようだが、NEO・GEO版で登場した龍虎の拳の主人公リョウ・サカザキが使えるのかは不明。
ただNEO・GEO版(家庭用)では、コマンド入力により対戦のみ使えるようになったので、完全移植を目指すからには当然使えるようにしてくるはずだ。

ライン移動もみごとに再現

餓狼伝説の特徴の1つライン移動も32Mのパワーでみごとに再現された。
対CPU戦に限らず、対戦においてもライン移動は欠かせないものなので、うれしいかぎりだ。
しかも拡大縮小機能を使って、


よくみるとキャラの大きさが違う!

手前と奥ラインでは、キャラの背丈が違うという手の込みよう。
スペシャルに賭けるタカラの意気込みが伝わってくる。

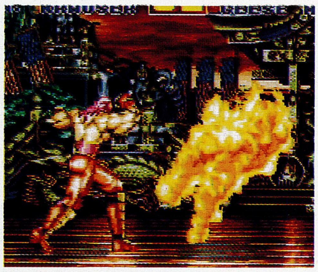
必殺技も完全移植だ

一段と派手になった各キャラの必殺技グラフィックもNEO・GEOそのまま。
あまりのできのよさに、どちらがSFCかNEO・GEOか迷ってしまう。それほどによい。

超必殺技は?

いうまでもなく全キャラ使える。コマンドも同一と思ってまず間違いはないだろう。

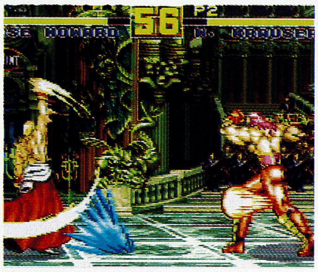
タカラ/94年7月29日/10,900円/32M/ACG/2P対戦可


クラウザー強し

ただ、SFCのコントローラーということで、練習しないと出しにくいかも知れない。
餓狼2で慣れているという人であれば、まあ大丈夫であろう。

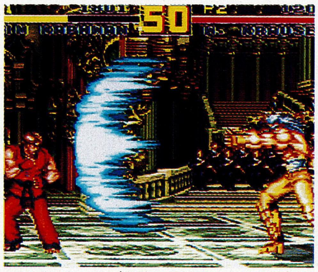
連続技は入るのか?

餓狼2からスペシャルになり、多々追加点や変更点があった中、連続技がとても入りやすくなったのは、ファンならだれもが知っているだろう。


最強対決、勝つのは?

だいたいどのキャラクターでも3段以上の連続技は持っており、中にはこの連続技のおかげで、とてつもなくパワーアップしたキャラクターも存在する。

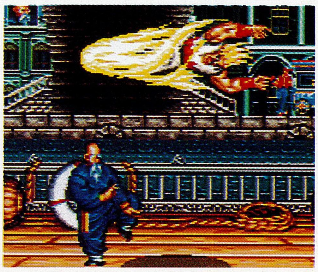

真紅の炎で焼き尽くせ


カイザーウェーブを喰らえ

通常攻撃の写真は手に入れられなかったものの、このような変更点をSFC版に入れないわけがない。
完全移植である以上、当然小技関係にも気が使われていると推測される。

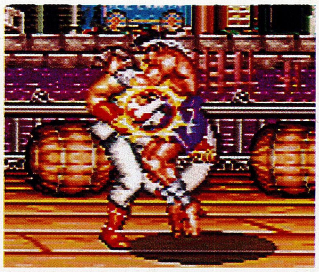
ゲーム遊の攻略は使えるのか?

完全移植ということは、敵の動きなども同じと思った方がよい。
ならば、いままで本誌で掲載してきたオリジナルコマンド表示の攻略法が使える可能性が非常に高い。


なんか飛び越えそうな超裂破弾

CSGで大人気

3月29、30日に行われたCSGでは、一番の人だかりができていた。
スペシャルのSFC移植化の情報を知った一般ユーザーたちが、でき具合をプレイして確認する姿が多く見られた。



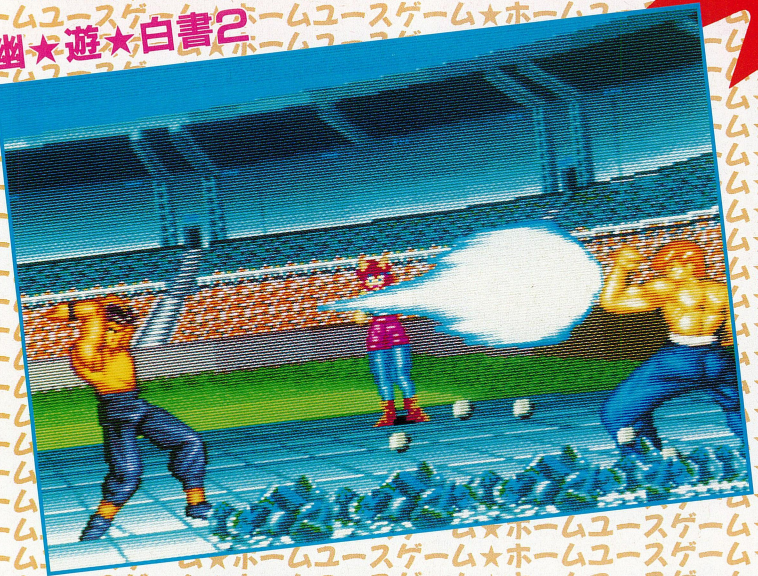
価格&発売の予定は?

32Mということから、1万円を大幅に超えるだろうと予想されたが、1万900円とかなりおさえた価格が設定され、ユーザーにとってはうれしいかぎりだ。
また、発売日も予定どうり、今夏7月29日に決定した。
SFCの夏は、餓狼伝説スペシャルで決まりだ!
(画面は開発中のもの)

TOPICAL TITLES DIGEST

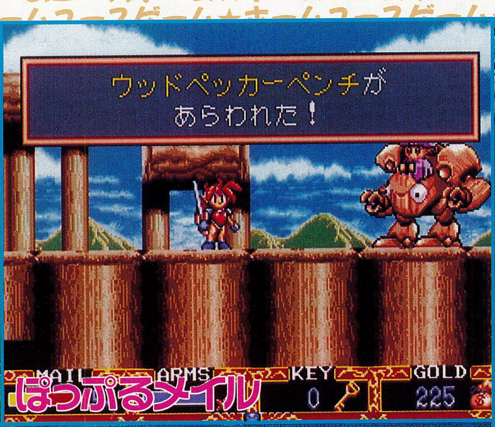
コンシューマーゲーム
話題ソフトダイジェスト

幽★遊★白書2





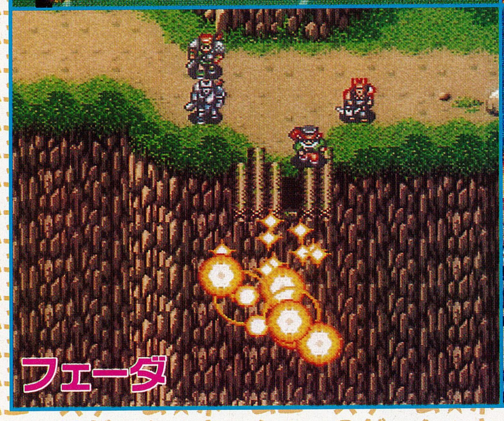
ドラッキーのAリーグさっかー



ぱっぷるメイル



モンスターワールドⅣ



フェーダ



天地を喰らう



トライアッドストーン

ホームユースの要チェックソフト大集合!!

遊びこなせ

SFC&FC　PC　MEGA　NEO·GEO

LAC レーザーアクティブ　3DO·REAL

らんま½超技乱舞篇

全キャラ奥義に注目！

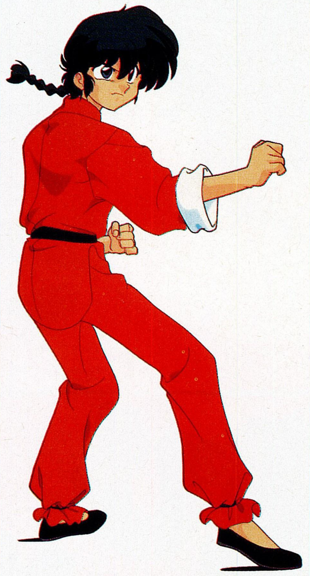


小学館プロダクション
発売日／発売中
価格／9,980円
容量／20M
ジャンル／ACG
その他／コンティニューあり、
2P対戦可

るーみっくソフトの第2弾になるらんま1／2超技乱舞篇が、遂に発売された。
コミックでおなじみの技の数々が、みごとに再現され、熱い戦いが繰り広げられること間違いなし。
挑発のあとにあるコマンドを入力すると、隠された最大奥義も使え、楽しさは倍増。
今回は、全キャラの奥義のみに注目してみる。

乱馬

水をかぶると女、お湯をかぶると男に戻る特異体質の主人公。無差別格闘早乙女流の後継者。



飛龍昇天破

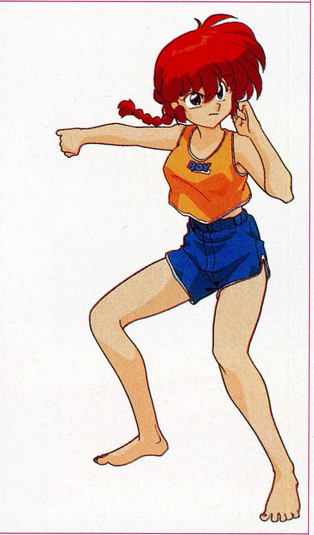
乱馬の奥義中の奥義。竜巻状の渦が空高く舞い上がる。

↖ + Ⓟ



らんま

水をかぶった状態。フィアンセのあかねのいる天道家に居候している。



火中天津甘栗拳

一度出すと少しの間出続ける。端で相手の体力をケズれ。

Ⓟ 連 打



あかね

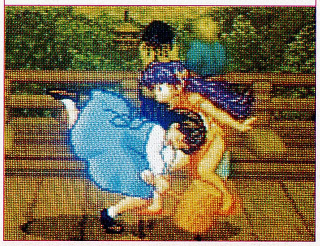
天道道場の三女。らんまをめぐり、他女性レギュラーとはライバル関係にある。



ダッシュ木づち

どこから取り出すのか、突然ハンマーで殴りかかってくる。

◀■ ためて ■▶ +Ⓟ



良牙

天涯孤独の迷い人。らんま打倒に燃え、今日も第二の獅子咆哮弾をあみだすべく、とっくんだ！

爆砕点穴



地面を殴りつけ、飛び散る石の破片で相手にダメージを与える

↖ + Ⓟ



シャンプー

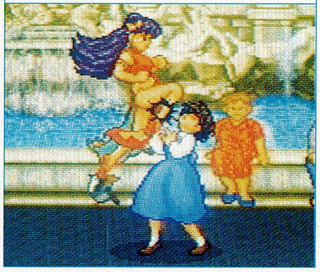
猫飯店の娘。らんまをダンナにしようと、常にあの手この手でチョッカイを出してくる。



天翔脚

大攻撃ならかなり遠くからでも攻撃できる。かなり使える奥義。

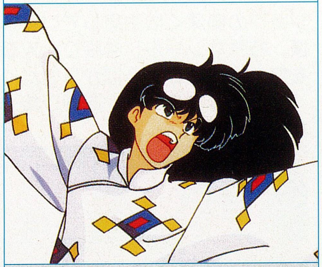
+ Ⓚ



と最高3ヒットとなる。

ムース

シャンプーを嫁にするべくやってきたが、この思いはとどかない。ヤミ討ちが得意。



短刀投げ

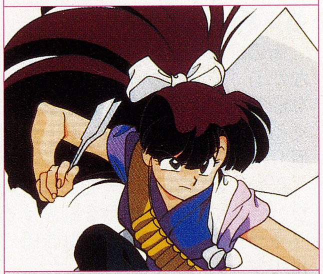
短刀を取り出し、大で三本相手に目掛け投げる。

↘ + Ⓚ



右京

らんまの幼なじみ。お好み焼き屋を一人できりもりする。男盛りだが実は女。



天カスかんしゃく玉ミックス

↘ + Ⓚ



これが正しい写真。近距離で入る

パンダ（玄馬）

乱馬の父。水をかぶるとパンダに変身する。巨体を生かしたパワフルな攻撃は驚異。



熊猫猛奔撃

肩から背中でダッシュ体当たりをする。大は素早く出るぞ。

◀ ためて ▶ + Ⓚ



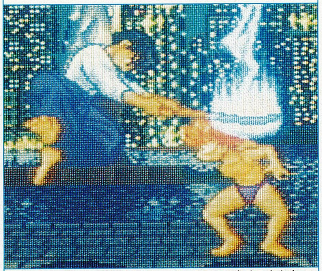
九能

あかねと女らんまの両方に恋をし、すべてての人に迷惑をかけ続ける。自称剣道の達人。



天地雷鳴斬り

↘ + Ⓚ

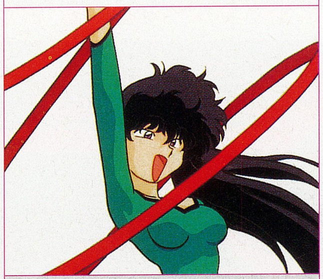


上昇時と下降時、ともに攻撃判定

を持っているので近寄りづらい。

小太刀

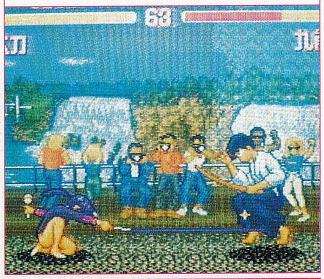
高慢かつインケンなあらゆる手段で勝ちにくるが、いまだかつて勝利を手にしたことがない。



リボン足払い

得意のリボンを相手の足元に向け投げ出す。近寄らせるな。

◀ ためて ▶ + Ⓚ



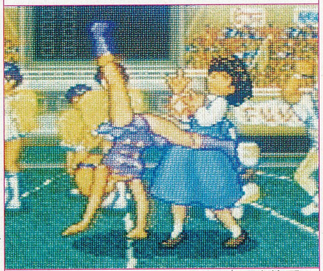
マリ子

チアリーダーとしてあらゆるテクニックを駆使した攻撃を展開。連載以外で初登場。



タンブリングキック

↙ + Ⓚ

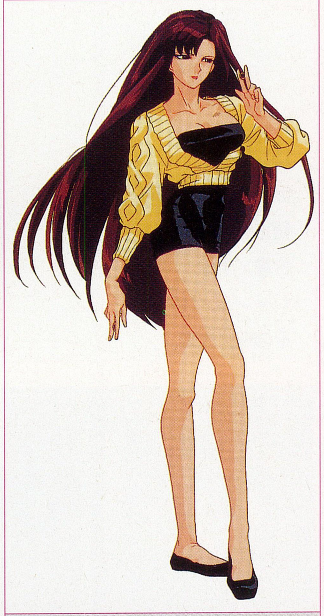


接近戦用の連続キック。飛び道具

とうまく使いわけろ。

ひな子

乱馬も手を焼く異能教師。相手の闘気を吸い取り、アダルトに変身することができる。



上段八宝五(五十)円殺

↘ + Ⓚ



上段にだすのだが、いまいち使えない。早めに変身しよう。

八宝つり銭返し

↘ + Ⓚ

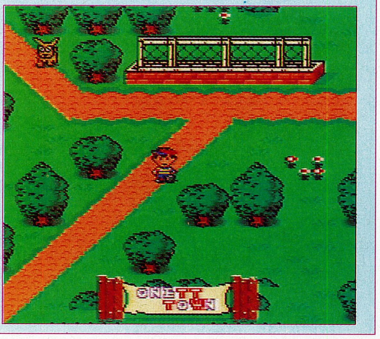


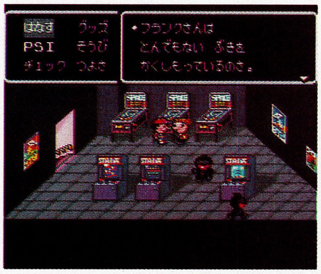
超強力技。あまりに強力すぎるために、数回打つと子供に戻る。

MOTHER2
ギーグの逆襲

公開！最新情報。待ちどおしいね。

任天堂
発売日／6月下旬
価格／未定
容量／未定
ジャンル／RPG
その他／未定

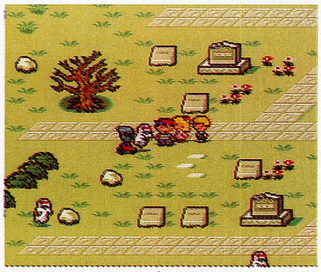




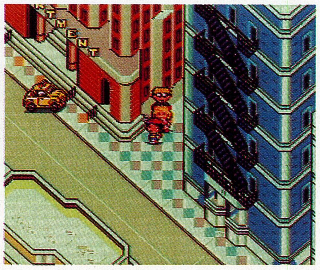
無人のタクシーが突っ込み、標識が壊ってくる。このきわめてシュールな展開は前作のオープニングを彷彿とさせる。
登場キャラクターは、前作とは違い“4少年少女漂流記”ばりの4人と、彼らを強力にサポートするサブ・キャラクター、さらに、パワーアップされた敵キャラがゾクゾク登場。
謎の宇宙人が従えるモンスター達は、実にユニークだ。突然変更した動物系、植物系モンスターから、ロボット系、宇宙人系モンスターの出現は目を離せない。

国籍ごとに主人公がチェンジ

マザー2となって還ってきた！運命という絆で結ばれた4人の少年少女が、謎の宇宙人「ギーグ」


墓地周辺に徘徊するゾンビ系モンスター

に立ち向かう壮大な物語である。
国籍など育った環境も全く違う主人公の4人は、それぞれのドラマをもって登場する。


無人の大都会。突然襲いかかる無人のタクシー

最初は、ネスとポーラの物語。続いて、ジェフ、そしてプーの物語といった具合に、場面が変わるとともに主人公（プレイヤーが操作するキャラ）も入れかわるという仕組み。
それぞれ雰囲気の違う国から出発する彼ら。どのように出会いどんな冒険を繰り広げて行くのか。


プレゼント箱に姿を換えて襲いかかる怪物

強い味方のサブ・キャラ オレンジとキッド

圧倒的な科学力と強靱なモンスターを従えて逆襲に燃える異星人ギーグに挑むには、同じ地球に住む仲間たちの強力なバックアップが必要不可欠。
今回紹介する2人、オレンジキッドとアップルキッドは少年発明家。冒険の突破口を切り開いてくれるような画期的なアイテムを提供してくれるかもしれない。
発明の資金援助を求める2人。どちらに資金援助をするかは君次第。


チベットのような高地を一人歩く「プー」

ポップでシュールなモンスターが多数登場

宇宙人系敵キャラクター

謎の宇宙人ギーグが送り込んだ宇宙人系モンスターは、「ドムーク・イージー」や「げどげど」などサイキックな攻撃が主力の面々。
不明の物体に姿を換え襲いかかるため、どんな姿で戦闘画面に現われるのか、スリル満点（今後、本誌にて発表予定。乞う御期待！）

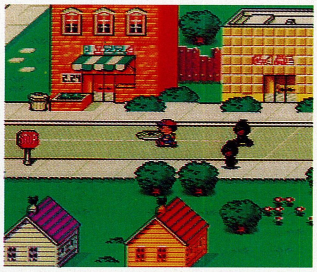

謎の物体に身を置き換えて、襲いかかる。

人間系敵キャラクター

主人公に襲いかかるのは、街の不良グループのボス、フランクであったり、酔っ払いのおじさんだったり、いわゆる“街の普通の人”。ギーグに操られた人間が襲ってくるスリルは、応えられない。

動物系モンスター

特殊なパワーを受けて肥大化した「きょだいアリ」などは、ダンジョンの奥深くに生息している模様。特殊なシールドを張り、攻撃を無力化してしまうばかりでなく、「アリアリブラック」を呼び集めたりする。


追われるネス。捕まるといきなり戦闘に。

植物系モンスター

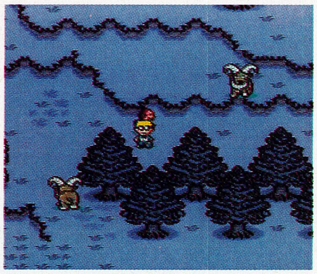
ギーグによるDNA操作か、突然変異か。動き回り人間を襲いはじめた植物群。胞子を飛ばし、攻撃してくる相手をキノコ状態にしてしまうのは「きょだいキノコ」。また、相手の脳に衝撃を与え、麻痺させる難敵だ。

ゴースト系モンスター

「ブレーンゾンビ」が3番目に訪れる街スリークに大量発生。攻撃してくる者に対し、冷たい息を吹き掛け、カゼをひかせてしまう。他、ハローウィーンやろうが登場。

モノ系モンスター

街の風景に溶け込みながら襲いかかる「マッドサイン」や不思議な曲を奏で、眠った隙に攻撃してくる「あやかしのレコード」など厄介なモンスターたち。
また、熱いコーヒーをこぼしたり、怪しい攻撃で相手を幻惑する「キラーカップ」の登場はまるでポルターガイストの世界。

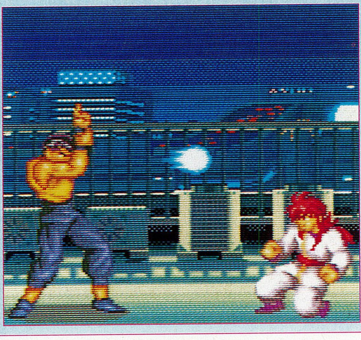

後ろのサルは仲間、それとも…。

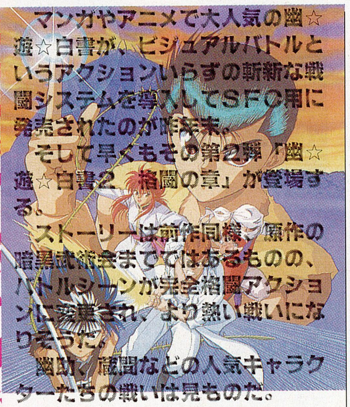
物語がスケールアップした分、敵キャラも多彩になった。意欲掻き立てられるモンスター達に会えるのももう間近かだ。

幽★遊★白書2 格闘の章

本格格闘アクションで幽白登場！

ナムコ
発売日／94年6月10日予定
価格／9,600円
容量／16M
ジャンル／ACG
その他／2P対戦可





マンガやアニメで大人気の幽☆遊☆白書が、ビジュアルバトルというアクションいらずの斬新な戦闘システムを導入してSFC用に発売されたのが昨年末。
そして早くもその第2弾「幽☆遊☆白書2 格闘の章」が登場する。
ストーリーは前作同様、原作の暗黒武術会まではあるものの、バトルシーンが完全格闘アクションに変更され、より熱い戦いになりそうだ。
幽助、蔵馬などの人気キャラクターたちの戦いは見ものだ。

体術と霊撃を使いこなせ！

基本は体術

基本的なパンチやキックといった攻撃は体術と呼ばれ、体術は基本技とコマンド技に別れている。
基本技とは、A、B、Y、Xのボタンだけで出るパンチやキックのこと。間合いによって、攻撃方法が変化する。
例えば幽助の弱パンチの場合、近い間合いでアッパー、遠い間合いでストレートとなる。
またコマンド技とは、名前のとおり簡単なコマンド入力の後に出るあまり威力のない攻撃などを示す。ダッシュやスライディングがコマンド技の代表となる。

華麗なグラフィックの霊撃

霊撃は体術よりも遥かに攻撃力のある技で、マンガやアニメでおなじみのものばかりだ。
各キャラクター別にいくつか設定されており、コマンド入力をして使う。
ただしこの霊撃は、自らの霊力を消費して出すため、画面に表示されている霊カメーター（体力メーターの下）に気をつけ、使っていこう。霊力が少ないと出せない時があるので、そのへんには十分注意。幽助の霊丸、桑原の霊剣などが一般に霊撃と呼ばれている。
そして、この霊撃を遥かに超える超霊撃と呼ばれる最大奥義が、



妖狐状態の蔵馬は強いぜ

各キャラクターに一つだけある。
ただしこの技は、自分の体力がのこり少なく、霊力満タン、正確なコマンドという条件が揃って使えるようになる。
その破壊力は、霊撃を上回る。幽助の超霊撃は超霊丸。

シナリオモード＆バトルモード

いくつかあるモードの中から、メインと呼ぶにふさわしい2つのモード、シナリオモードとバトルモードを紹介。

原作忠実ストーリーモード

1P専用のストーリーモードは、原作に沿って忠実に、ビジュアルとメッセージで作られており、対

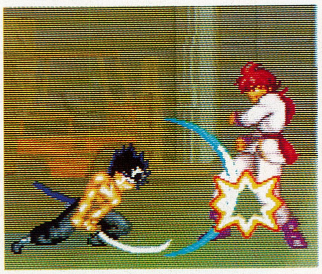


まずは桑原とタイマン勝負

戦相手が現れた時のみ、アクションシーンに変化。数々の体術、霊撃を駆使し、対COM戦を勝ち進んでいく。
原作忠実ということなので、幽助は最初の対戦相手桑原のときには、体術しか使うことができない。
戦いが進むにつれ、1つ1つ技を覚えていくシステムは、まさに原作そのまんまといった感じだ。

対戦激化のバトルモード

2P対戦を楽しめるのが、このバトルモード。
ストーリーモードと違い、超霊撃を含めたすべての技が最初から使えるようになっている。
試合形式は、3本勝負2本先取で行われ、対COMか対2Pのどちらかで対戦を行う。各キャラクター特有の、凄まじい霊撃の数々で、バトルモードが激化すること間違いなしだ。



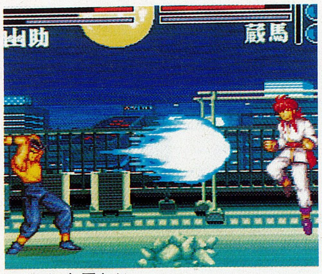
霊撃の応酬

人気の4キャラ

幽☆遊☆白書で大人気の幽助、桑原、蔵馬、飛影の4人について、霊撃などの名前が判明したので、どんな技なのか、体術、霊撃の一部の名前を公開だ。

幽助

浦飯幽助。もとはちょっと知られた不良。霊力が高く、霊丸が得意。



これが、超霊丸だ

桑原

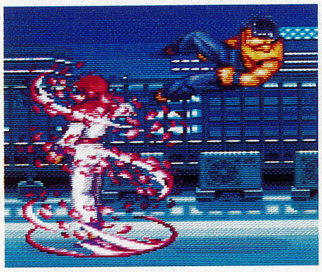
桑原和真。主人公の幽助と同じ中学、同い年で永遠のライバル。



二刀流で攻める桑原

蔵馬

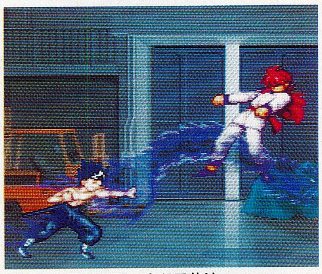
蔵馬。もとは古代の宝物専門に盗みをはたらいていた妖狐。



薔薇の鞭で近寄る者を攻撃

飛影

飛影。邪眼と呼ばれる第三の目を持つ盗賊妖怪。剣術の使い手。



飛影の超霊撃、邪王炎殺黒龍波

アルバートオデッセイ外伝
—翼の記憶—

フルアニメーションバトルだ!

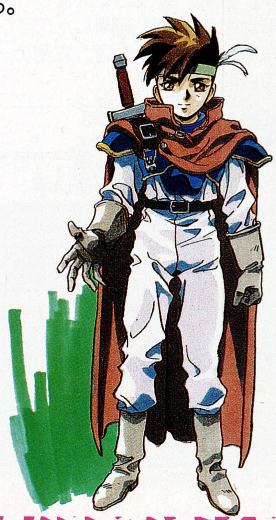


サンソフト
発売日／94年8月予定
価格／未定
容量／16M
ジャンル／RPG
その他／バッテリーバックアップ

今から800年前、勇者アルバートらの活躍により、人間とモンスターたちの間に平和協定が結ばれた。この協定は永遠に続くだろうとだれもが疑わなかった。
しかし、ここ数年、モンスターたちは人間の街や村を襲い、悪鬼と化してしまった。なぜ…。主人公の少年も両親をモンスターに殺された。
そして10年後、成長した少年は、勇者アルバートの血を引くガイと、剣士、魔術師の3人と出会い、旅に出る。世界全土に広がったモンスターの凶暴化の謎を解くために…。

ストーリー重視のシティーアドベンチャー

シナリオ重視のオーソドックスなRPG。複雑に絡み合うメインシナリオとゲームクリアとは関係ないサブシナリオで構成されている。



本家アルバートオデッセイとはシステムが異なるが、グラフィックは美しく、実にリアル。シリーズとしてのイメージを統一している。


城が見えてきたぞ

通常のRPGと同じ形式をとっているが、「タウンマップ画面」をメインにしたシナリオも多くある。コンシューマーRPGではめずらしい、人間関係がメインのシティアドベンチャーとしても楽しめる。



断られてもめげるな!

画面を彩るフルアニメーションバトル

この作品の最大の特徴、フルアニメーションバトルを紹介しよう。
パーティーを組んでいる全キャラクター、全モンスターキャラクターは、斜め見下ろし型のサイドビューで表示される。
また、戦闘の背景は30種類ほどのマップが用意されており、画面を彩ってくれる。


部屋のインテリアもこっている

臨場感あふれるパターンアニメーション

気になる戦闘方法だが、初心者でもマニアでも十分楽しめるコマンド入力バトル。すべて戦闘画面上で処理される。


剣さばきも爽快だ

イニシアチブ(行動順序)はコンピューターが判定する。プレイヤーの意志は反映できなくなっている。
イニシアチブが回ってくると、画面下部のキャラクターステータス部分に専用のコマンドアイコンが表示される。


アニメを見ているようだ

5つの基本コマンドをうまく使いこなせ

パーティーキャラクターの基本コマンドは攻撃、呪文、道具、防御、逃亡の5つ。ただし、一部のキャラクターに関しては、呪文の代わりに特殊なコマンドを持っている者もいる。

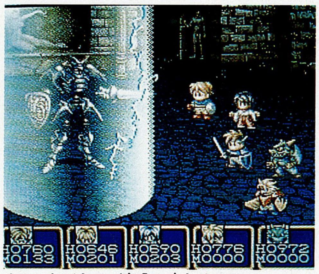
■武器
コンピューターが、命中か否かを判定。結果は、パターンアニメーションを使用して表示されるので、臨場感あふれるバトルが展開される。


モンスターに負けるな!

■呪文や道具
戦闘画面のほぼ中央に、半透明の呪文、道具リストが表示される。リストは、道具ならその残り個数と使用効果・使用対象が、呪文ならその消費MPと使用効果・使用対象が表示される。
武器と同様、動作、使用効果はパターンアニメーションで表示される。

モンスターを倒し経験値アップ

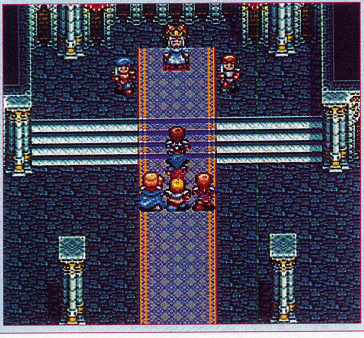
敵を全滅したときにパーティーキャラクター全員が、そのモンスターグループによって定められた量のEXP(経験値)を獲得できる。敵によっては、勝利品を得ることができるので、おもわぬ収穫が期待できそうだ。戦闘で獲得するEXPが一定量貯まるごとに、ランクが1つずつ上がる。


リアルなバトルが存分に楽しめる

ソード・ワールドSFC 2

人気ゲームの第2弾登場

T&Eソフト
発売日／94年7月15日
価格／9,900円（予定）
容量／16M
ジャンル／RPG
その他／バッテリーバックアップ



舞台は、アレクラスト大陸を東西に結ぶ「自由人の街道」。かつて、自由人バルマーによって開かれたこの街道を封鎖し、全き巨人サイクロプスの復活をたくらむ者がいた。「巨人の国」ドゥーデントー派だ。
これを阻止しようとする騎士アーヴェル。そして彼に協力する主人公パーティーたち。
壮絶な戦いは、いま始まろうとしている…。

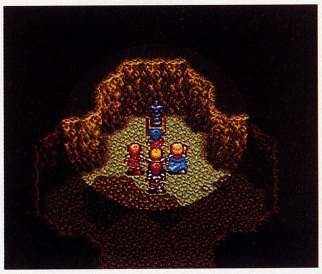
ゲストキャラが多数登場

今回は前作の続編。バートやリザンといったおなじみのキャラクターはもちろん、ソード・ワールドファンにはたまらないゲストキャラクターが多数登場するぞ。

1989年に発売された「ソード・ワールドRPG」。国産テーブルトークRPGの代表作として話題を集めた。関連書籍は、なんと300万部。現在もっとも多くの人々にプレイされている。



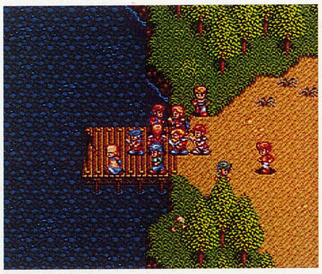
山賊に襲われた商人を助けるパーティー



27のストーリーが楽しめる

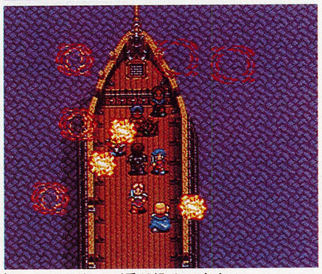
前作同様、マルチシナリオとなっているが、今回は一味違う。1つのシナリオ内での分岐が増えているので、ストーリーにより深みがましている。

シナリオ数は27本。ボリューム感満点のシナリオ構成に仕上がっている。

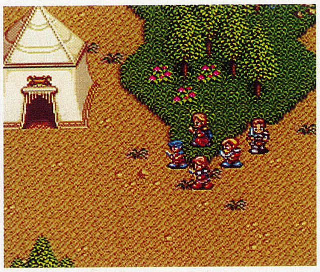


川が増水、とうする！

白熱したバトルが展開！



船にモンスターが乗り込んできた！



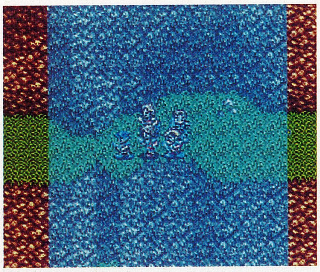
サーカスではなにがあるのか？

ソード・ワールドと言えば、魔法システム。前作では、レベル5までに制限されていた魔法レベルがレベル10まで使用できるようになった。

そして、新映像表現バーチャル・マジック・システム（3D表示とアニメーションを組み合わせた新しい映像表現システム）により、戦闘シーンでは臨場感あふれるバトルがくり広げられる。

3種類のバトルモード

プレイヤーのプレイスタイルによって、3つのバトルモードが選択できるようになった。これならアクション、テーブルトークRPGと2つのゲームが満喫できる。



滝だ！水の精霊の助けをかりよう

モード1 サイコロバトル
テーブルトークRPGの雰囲気をそのままゲームに持ち込んだもの。攻撃・回避ロールをルール通り、サイコロを振って決定する。



静かな浜辺、なにかあるはずだ！

モード2 アクションバトル
戦闘結果をすべてアニメーションで表示。ビジュアルを重視しているので、アクションゲーマーもおもわず納得。

モード3 テキストバトル
前作ユーザー向けに、高い互換性を確保している。前作同様、戦闘結果が文字表示され、細かな改良によってプレイアビリティーはさらにアップしている。

原作小説も発売！

この「ソード・ワールドSFC 2 いにしえの巨人伝説」の発売と同時に、原作小説が富士見書房から発売される。タイトルは「自由人の嘆き（仮題）」。プレイしてから読むもよし、読んでからプレイするもよし、とにかく今年の夏はソード・ワールドにハマリそう。

アーヴェル・セレダイン



20歳。茶色い髪と瞳を持つ青年。主君に対して強い忠誠心を持っている。

サレム
19歳。アーヴェルの旧友。賢者の学院に学ぶ魔術師。性格は一口に言っておぼっちゃん。

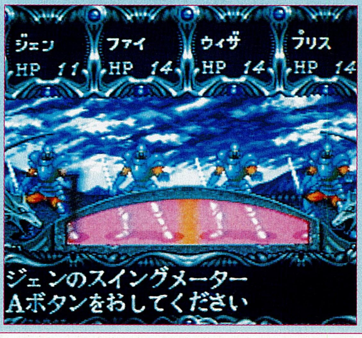
マティアラ
年齢不詳。半妖精の女盗賊で、精霊使い。威勢のいいおねえさんタイプ。

パーミア
年齢17歳。パルマー村の出身で、今は各地を旅している。ちょっと憂いを帯びた美少女。

ダークキングダム

魔王軍の謎を解け!

日本テレネット
発売日/発売中
価格/9,800円
容量/12M
ジャンル/RPG
その他/バッテリーバックアップ



新世紀1557年10月3日。魔法実験が行なわれた。魔法は大地を裂き、天を焦がした。主人公ジェンの一族は滅亡し、ひとり残された主人公は魔王軍に入隊した。
一族の仇はきっと魔王軍の中にいるはずだと確信した彼は、そびえ立つ魔王城を見上げ、復讐を誓う。

着実に任務を遂行せよ

プレイは、上官より与えられた任務を時間内に遂行することによって進められる。時間制限があるので、気をつけよう。



任務開始!目的地へ急げ

城、街、ダンジョンなどに入った時以外、時間は常に経過している(宿に泊ったり、闘技場で戦闘を行なった時は時間は流れ、翌朝になる)ので行動は計画的に。



初めは仲が悪かった2人が、いつしか…

時間の許す限り、マップ上を歩いてみよう。思わぬイベントが隠されているかも。

武器や道具を揃えよう!

ジェンたちを強くする方法は2つ。経験値によってレベルを上げること(後述参照)と、武器、鎧などをより強いものに買い替える方法だ。道具でも、装備したり、使ったりすれば強くなれるのだ。

編成がポイントだ



民衆はみな絶望していた

階級が上がると、部下や傭兵を雇うことができ、人数が5人以上に増えたら、パティーを分けなければならない。この場合、コマンドでユニット(部隊)を編成する。
正規兵に比べ、傭兵は弱い場合が多い。うまく配分しないと全滅してしまうこともある。編成はこのゲームのポイントなので、十分注意したほうがよいだろう。
キャラクターが一覧で表示されるので、その中から編成させたいメンバーを選択。用途に応じオリジナル部隊を作ろう!



不気味な敵が登場

戦闘時のコマンド

スイングメーター

スイングメーター内を揺れ動く剣の形をしたバーを、タイミングよく止めることによって、一撃を加える。
何も消費することなく、ダメージを加えられるので、ある意味で最強の攻撃だ。
攻撃力はメーターの両端から段々と中心にいくにつれて攻撃力が上がるという仕組み。中心で止めて、必殺の一撃を加えろ!

AP(アトリビュート・パワー)

戦闘時に使用できる特殊攻撃のこと。APは全部で12種類。サクセシブ(連続攻撃)、サンダー(雷撃攻撃)、デッド(即死攻撃)など、強力な攻撃が揃っている。APはプレイヤーが昇格したときに取得できる。
通常攻撃に魔法効果を組み合わせた複合攻撃。魔法のような消費はいらないので、使用が簡単。しかし、命中率・破壊力とも多少劣る。



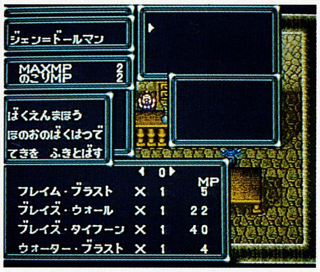
敵だ!APを使って攻撃だ

魔法

魔法には、攻撃、攻撃補助、回復、防御の4 種類がある。
各キャラクターが3つずつ持つことができる。魔法屋で、交換したりして得られる。
ただし、魔法力(MP)によって使える魔法と使用回数が制限されているものがあるので気をつけよう。

闘技場で経験値を上げよう!

経験値を簡単に上げるには、闘技場で戦うことだ。ここでは、最大99回まで戦い続けられる。敵は、ジェンたちのレベルに合った敵が出てくるので、比較的戦いやすくなっている。



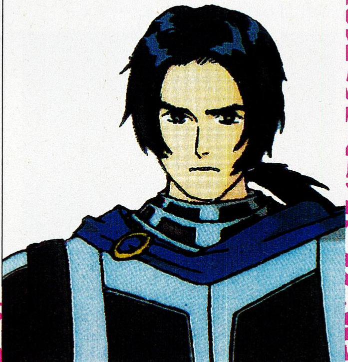
説明を見て、じっくり魔法を選ぼう!

勝てば経験値とお金がもらえる。ただし、闘技場で戦うと時間が一日経過してしまうので、任務遂行の障害にならないよう気をつけよう。



だれを相手にするかは自分で決める

パーティーが全滅してもお金がもらえないだけで、ゲームオーバーにならないし、戦闘終了後にパーティーのステータスは回復するので、その後、プレイにまったく支障はない。
ここで、経験を重ねて実際の戦闘に備えておこう。



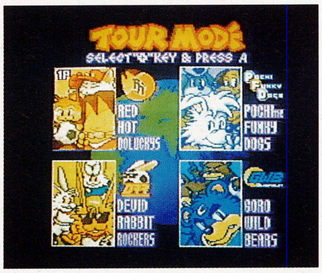
ドラッキーのAりーぐさっかー

あのドラッキーが帰ってくる

イマジニアズーム
発売日／94年7月8日予定
価格／9,800円
容量／12M
ジャンル／SPG
その他／対戦モードあり



昨年末登場した「ドラッキーの草やきう」シリーズの最新作。今回も、ドラッキー率いるかわいいキャラクターたちが大活躍する。必殺技は各キャラクター、2個ずつ持っていて、ゲームの迫力を増している。



個性的な4チーム

コミカルなプレイ

チームは、ドラッキーチーム、ポチチーム、デビットチーム、ゴロウチームの4チーム。



ゴールを決めるとメンバーが踊りだす

4チームとは少ないが、その分、CPUのルーチンがパワーアップしているから、1試合1試合、興奮すること間違いなし。

また、ドラッキーシリーズの特徴、コミカルなキャラクターは健在だ。ゴールした時のポーズや、タックルをくらった時の表情は、なんともいえない愛らしさを持っている。

ジャンプアンドパス

基本操作はキック、パス、スライディング、チャージング（プッシュ）、そしてジャンプ。



ゴール前で大きくジャンプ！

中でも、ジャンプが利用価値大。CPUのアタックは激しいので、ドリブルは長い時間できないし、パスもとられてしまうことがある。



ジャンプアンドパスだ！

ボールをキープし、タックルされる直前にジャンプアンドパス。こうすれば、敵を引きつけておいたので、パスを送る側のマークは少ないし、パスはジャンプしながら出すので、アタックされることがない。

ディフェンスは使い分けよ

ディフェンスに関しては、スライディングとチャージングの2つ方法がある。



スライディング！相手はハデにふっとぶ

スライディングは滑りすぎる傾向にあるので、チャージングが効果的だろう。スライディングは、敵との距離が離れている時に利用すれば効果的だ。

スライディングやチャージングをすると、相手がくるくる回って倒れたり、頭からひっくりかえったりとコミカルな演出が盛り込まれているので、見ていてあきることがない。



チャージングは有効な技だ

楽しみながらスポーツをするという理想的な精神を養ってくれるかも…？。

4種類のグラウンド

VSモードではグラウンドが選択できる。全部で4つ。組み合わせ可能なので、いろいろなプレイを楽しめる。

WALL

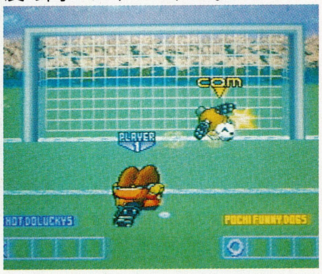
四面すべて壁に囲まれているフィールド。ゴールポストがなくなっているので、壁に白くゴールが描かれている。まるで、アメリカ映画に出てきそうな設定だ。

壁を使った、「壁パス」ができるのでゲームの幅が広がる。

MINE

フィールドにいくつかの地雷がある。爆発すると火につつまれ、目を回して倒れてしまう。

敵のタックルをかわしながら、地雷をよけなければならない難易度の高いフィールドだ。



もちろんPKもある

TIGHT

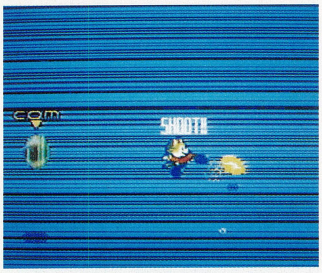
縦の距離が縮小されたフィールド。ゴールとゴールの間が短くなるので、ゲームにスピード感が出て、緊迫したゲーム展開が期待。

キーパーは、このフィールドではスローイングになる。

MOVE

フィールド内にいくつかのベルトコンベアーが設置されている。方向が合っている時はいいが、方向が違うと少しずつしか進まない。

オフェンスに利用するのは難しいので、初めはディフェンスとして活用したほうがよい。



必殺シュート



キーパーは炎につつまれる

FEDA

追撃部隊から逃げきれるか？

やのまん
発売日／94年7月予定
価格／9,900円
容量／20M
ジャンル／RPG
その他／バッテリーバックアップ



理想の共和制を実現するために千年戦争を戦ったヒーロー・ブライアン。独裁政治を行なう帝国に疑問を抱き脱走する。
しかし、次から次へとやってくる帝国の追撃部隊。ブライアンは逃げきれるか。

12のストーリーが待っている

物語は12のエリアに分割されている。プレイヤーは、各エリアのスタートポイントに、ブライアンのキャラクターで登場する。



かつての仲間にも追われることに

スタートポイントから、マップに切り替わるとストーリー開始。ここから、さまざまなイベントが発生する。



脱走したブライアンの行く手には？

ポイントマップでのイベントが終了すると、再びエリアマップに切り替わる。ここで、コマンドを選択する。

●移動
ポイントを1コマ移動するポイント。自由な方角に味方部隊を進めることができる。
キャンプやステイをしても1コマ進むことになってしまう。



少年トムとの出会い

●キャンプ
キャンプマップに切り替わり、アイテムのやりとりや、キャラクターとの会話ができる。

●ステイ
現在いるマップに入り直すことができる。

戦闘はなるべくさけるべし

スタートのポイントから1コマ進むと、帝国軍の脱走兵狩り専門の追撃部隊も1コマ進んでくる。
ここで敵とぶつかってしまうと戦闘が開始される。この時、「右がわの丘を越えろ」など、指示をしてくれる戦闘ミッションが出てくる。これを忠実にこなすことによって、戦闘を終了させることができる。
むやみに敵を多く倒したり、ミッションをこなせないと、マナ値が大幅に下がるので戦闘はなるべくひかえること。



敵の動きに気をつけろ！

戦闘終了の方法は2種類

敵を全滅させるか、ミッションを成功させると、敵はエリアマップから姿を消す。



指示に従って逃げきれ！

そこで、始めて、次のマップに進むことができるのだ。
戦闘中に撤退すると、前のポイントに戻されてしまう。

地道に進むことがコツ

ブライアンたちがコマを進めるにつれ、敵の追撃部隊も次々と発生する。順序よく進んで行けば、やたらに敵と交戦することはない。
でも、欲を出してレベル稼ぎのために後戻りしたりすると、1度終ったマップでも敵と交戦することになるかも…。



追手から逃れるのが先決

「FEDA」の攻略ポイントは、敵を倒すばかりではなくミッションクリアでレベルアップする。それが一番の近道だろう。

主要キャラクター紹介

ブライアン・ステルバート
元帝国軍治安部隊小隊長。帝国に疑問を抱き脱走。ホットな性格の持ち主。のちにロイスと通じ合うことになる。

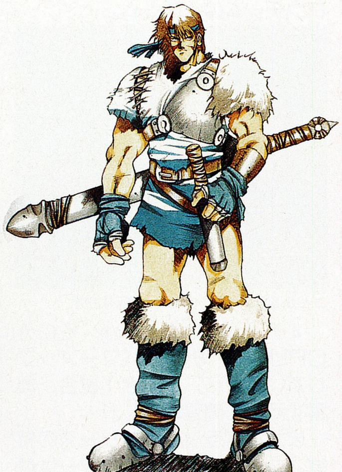
シェリー・ラクソマーコス
最終兵器の謎を探るニヒルなファイター。宿命を背負ったブライアンに魅せられ、パーティーに参加する。

トム
帝国から武器を盗み生計を立てているヤンチャ坊主。

ジェダ・クロウニー&リビティーナ(レッドドラゴン)
メスドラゴンのリビティーナを引き連れ、各地を点々とする傭兵。

リチャード・バルテュークス
帝国四天王とも言われる父を持つが、父や帝国のやり方に反発を抱く。

ジニー・ロックウェル
上級ナイトの家の出身だが、修行の旅に出ている。太刀筋が良く、代々引き継がれている必殺技の威力はすさまじい。

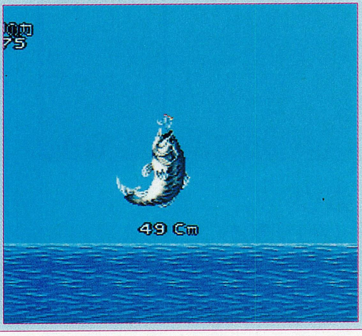


つり太郎

家で釣りを楽しもう！

パック・イン・ビデオ

発売日／94年7月8日
価格／9,800円（予定）
容量／8M
ジャンル／SLG
その他／バッテリーバックアップ



大自然の中でサオを構え、ただひたすらアタリを待つ。ピクッ、ピクッとウキが小さく上下し、鼓動が激しくなる。ウキがいっきに沈み、サオに手ごたえが…。魚との一騎打ちが始まる。
釣りは、ファンならずとも誰もが楽しめるスポーツだ。このつり太郎は、家庭でリアルな釣りが楽しめる自然派ゲーム。

妹を救うため、つり太郎は旅立った。

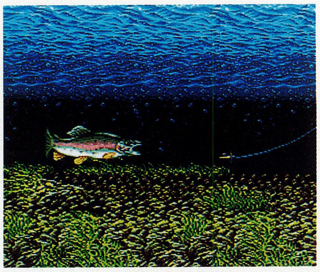
とある山に、釣り太郎という少年が、母と妹の3人で住んでいました。ある日、妹のきょうこが高い熱を出し、倒れてしまいました。つり太郎は、「川のぬし」の伝説を母から聞き、妹のため「川のぬし」を釣りに出かけました。



看板のあるところがポイントだ

釣りあり、ストーリーあり

このゲーム、ただ釣りをするだけではなく伝説の「川のぬし」を探し、釣り上げるというシミュレーション形式になっている。釣りができて、ストーリーも楽しめるというからなんともうれしい一品だ。

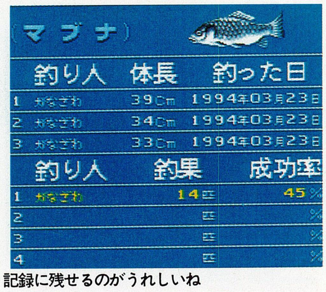

毛バリにニジマスが近づいてきた！

また、魚の動きが実にリアル。水中からの画面を見れば、魚の生態が研究でき、実際の釣りにも役立ちそう。


景観も実にリアル

ウキ、ルアー、フライ、釣り方はさまざま

釣りには、さまざまな釣り方があるのは、ご存じのはず。



記録に残せるのがうれしいね

このつり太郎もウキ、ルアー、フライ、投げ込み釣りと魚によって、釣り方をかえられるようになっている。
ヘラブナは練りエサ、ブラックバスはルアーと本格的な釣りを楽しめる。
4人までのデータのセーブが可能。釣った魚の大きさ、釣った日、釣果、成功率が記録できる。
これなら、家族で釣り大会なんていうのもいいかもしれないね。

いろんな魚がキミを待っている！

魚は、全部で15種類。このうち7種を紹介しよう。
①すみか②大きさ③エサ・釣り方④釣り方のコツ

タナゴ

①池など。②7〜10cmくらい。③赤虫でウキ釣り。④えさをよくつつくが、口に入れた時だけすばやく合わせる。


小さくてもりっぱな魚だ

ナマズ

①川の流れの緩やかな泥沼。②30〜60cmくらい。③音のよく出るルアーで誘う。④ルアーを底から水面近くまで一気に引き上げる。

ウナギ

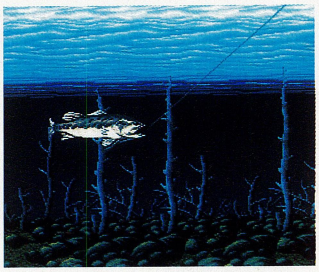
①砂や泥の底②40〜90cmくらい③ミミズで投げ込み釣り。④エサを上げて、沈んだ位置が合った時にエサに近づいていって食べる。

ニジマス

①冷たい水の清流②40〜60cmくらい③毛バリでフライ釣り④毛バリを水面近くまで上げる。

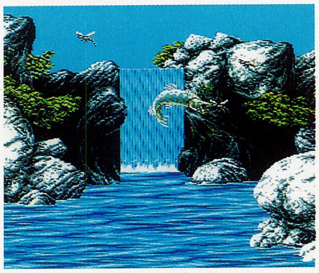
ブラックバス

①湖②50cmくらい③魚に似たルアーで誘う。④ルアーは沈むので引張って浮かせたり、沈ませたりする。


釣りファンの夢、ブラックバスに挑戦だ

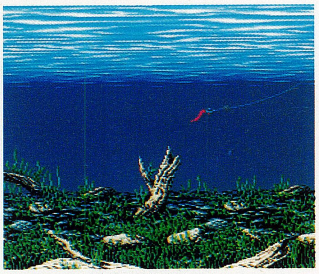
イワナ

①高い山の冷たい渓流②30〜80cm③虫に似た毛バリを水中に沈めて使う。④毛バリを上下に揺らす。


ヒット！いっきに引き上げろ

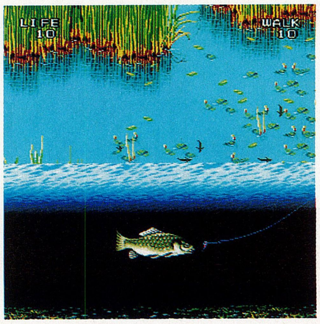
ヘラブナ

①山の中の湖②40〜60cm③ネリエサをつけてヘラブナのタナで待つ。④エサが小さくなるまで待つとそのうち食べるので素速く合わせる。


赤虫を付け、じっくり待とう

川のぬし

?????



ぽっぷるメイル

メガCDで臨場感は抜群

セガ・エンタープライゼス
発売日／発売中
価格／7,800円
メディア／MEGA-CD
ジャンル／ACGRPG
その他／バックアップメモリ



パソコンソフトでおなじみの作品をメガCD用に移植。愛らしいキャラクターとコミカルタッチのストーリーは、僕たちを明るく元気にしてくれるぞ。
メガCDの特性がフルに活かされたアニメーションとそれをバックアップする豪華声優陣に、カリスマ的人気の林原めぐみを起用、一見の価値あり。

物語のはじまり、始まり…

エルフの女の子、メイルは賞金稼ぎをやっている。「今日こそはマリオネット強盗団を捕まえ、たくさんのお金に囲まれて幸せになるんだ！」と今日も元気に森の中。



やっと、強盗団の首領ナッツ・クラッカーを追いつめたと思ったら、ワナに引っ掛かり逃げられてしまった。「どこかにいないかな。ラクーに捕まえられて、たっくさんお金がもらえる賞金首」。



しかし、いたのである。魔術師マテリアル。ぱっとしない老人に巨額の賞金がかけられていたのだ。「こいつで、最後に一花咲かそう!!」。こうしてメイルはマテリアル追跡の旅に出たのだった…。



一方、見習い魔術師のタットは長い間、修行を積んでいた。
そんなある日、彼も尊敬する師匠・マテリアル探索の旅に出る。
体に翼を持つ怪獣ガウ。余りの平和と静けさで暇を持て余すガウだが、メイルやタットに出会い騒動が起こるとは思いもしなかった。

ユニークなキャラクターの紹介

メイル
（声：林原めぐみ）
元気100%のエルフの女の子。好きなものは何よりお金。賞金稼ぎを職業としている。ついつい金儲けを最優先してしまうことと元気すぎる性格が災いして、賞金首に逃げられたり、惨めにも捕まってしまったりと失敗ばかり。

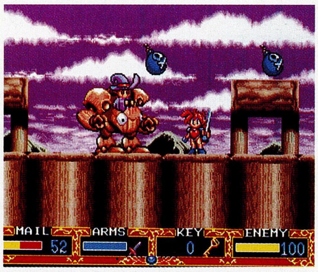
タット
（声：石田彰）
魔法使いを目指して、大魔術師の元で修行中の少年。非常に冷静でまじめ、やさしい性格の持ち主。見習い中とはいえ、なかなかの才能を持っており、その魔力は未知数で頼もしい。



ガウ
（声：千葉繁）
体に翼を持つ怪獣。深い洞窟の中で退屈な毎日を過ごしていたがメイルたちに出会い、そのまま騒動に巻き込まれてしまう。隠しごとの嫌いなハッキリとした性格。会話語尾にガウとつけるのが特徴。

メガCDがキャラを息づかせた

メガCDならではの滑らかで美しいアニメは、背景や体のパーツをスクロールとパターンチェンジで組み合わせる従来の表示方法とは違い、原画、動画からCGを作成し、連続的に読み込む表示方法の採用で実現された。



3度楽しめるキャラクターチェンジ

性格や特徴の違う3人のキャラ状況に応じ使い分けできる、キャラクターチェンジシステムを採用。
何回も別な楽しみ方ができるのもうれしい。
攻撃方法やアクションが違うキャラを使い分け、数々の壁にチャレンジしてみよう。



豊富なマップ、ノリのいい敵キャラ

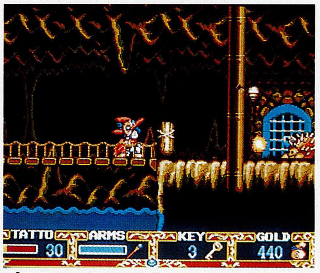


アクションRPGの重要な要素の一つであるマップも、種類、数共に多彩に用意されている。
また、登場する敵キャラたちもポップなノリの個性的派が勢揃い、単調になりがちな横スクロールのアクションをサポートしている。



2大プレミアムプレゼント実施

ソフトを買ったヒトに当たる、プレゼントその1
セガは今年6月1日から30日の期間のみ「メイルのシークレットダイヤルを開設。この回線にオンするには「シークレットダイヤルアクセスカード」が必要だ。これが抽選で2,000名に当たる。



プレゼントその2
さらに「ぽっぷるメイル」のビデオアニメも1,000名にプゼント！同ビデオは一切市販されず、また、作画数がスゴイ。
これはもう、「ぽっぷるメイル」を買うっきゃない。

モンスターワールドIV

MDで正統派ACGを！

セガ・エンタープライゼス
発売日／発売中
価格／8,800円
容量／12M+B
ジャンル／ACGRPG
その他／コンティニューあり



最近のアクションゲームは、演出や迫力を重視した結果、"とにかく打って斬って蹴ってガンガン進む"傾向が強い。
その中にあって「今のユーザーに格闘やRPG以外のジャンルの面白さを再認識させる」ため、"頭を使わないと前へ進めないゲーム"のコンセプトで開発されたのが、この「モンスターワールドIV」。
MDソフトとして、今では希有となった"正統派アクションゲーム"である。



攻略のヒント

ゲームの進め方は、モンスターワールドシリーズの"ダンジョンクリア型"のシステムを継承しつつ、トラップの作成に重点を置いている。他にもいろいろなアイデアが詰め込まれているので、何度もトラブルに挑戦することになる。



今回は、「ペペログゥ」というオプショナルキャラが登場する。こいつは、一般的なオプショナルキャラとは違い、攻撃には全く参加しないが、様々な場面でトラップクリアの手助けをしてくれる。



従って、このゲームの攻略ポイントは、ペペログゥの使い方とその連携アクションにかかっている。
最後に…演出のディテール部分にも凝って構成されているので、マイキャラやオプショナルキャラの仕草などにも注意を払おう。

あらすじ

悪の総帥ワレラ星人は、手先としてモンスターワールドの都、ラパダーナの街に部下を潜入させた。
一方、アーシャという女の子が、剣士を目指し旅に出る。そこでは、ワレラ星人の悪漢らがユーシャを罠にはめようと手ぐすね引いて、今か今かと待ちかまえている

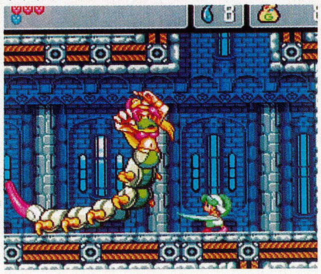
主な登場人物

ワレラ星人

同シリーズ3の最後に登場し、宇宙に逃げて行ったキャラである。性懲りもなく再びモンスターワールドにやって来て悪事を働く。

アーシャ

ヒロイン。女の子でありながら栄誉あるナイトの称号を授かる。



ペペログゥ

どこから現われたのか不明。奇妙な生き物。城下町では愛玩動物として爆発的ブームとなっている。

プラプリル王妃

国の平和を願い続ける美しい妃。やはり、ペペログゥを飼っている

4人の魔人

ワレラ星人によって作り出された悪の手先。平和を司る4人の精霊たちを封じ込め、闇の世界を築こうとする。

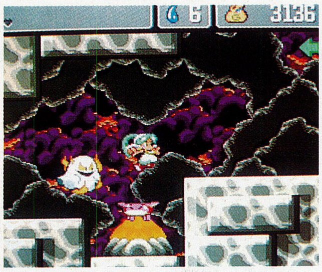
序章

「精霊たちは封じ込めたのか？」
暗黒の中で、たいまつの炎に照らし出された一つ目の持ち主が声を放った。
「はい、これで国中のモンスターたちが暴れ出すことでしょう」
「どうやら、うまくいきそうだな。ふっふっ、ふぁ～っはっはっ！」

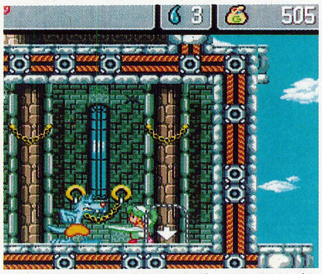


沈黙の塔

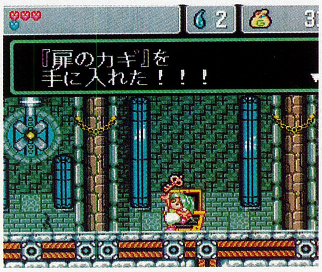
遠くの方でかすかな声。
「助けて…。誰か。早く…。災いが大きくならないうちに」



目を覚ますと、そこは深い森の中だった。
「どうした、アーシャ？　急に飛び起きたりして。怖い夢でも見たのか？もう朝だぞ。今日はおまえが一人前の戦士になる記念すべき日だ。ここからは、おまえ一人、沈黙の塔へ向かうんだ」



沈黙の塔から無事帰って来た者だけが、真の戦士として認められるのである。



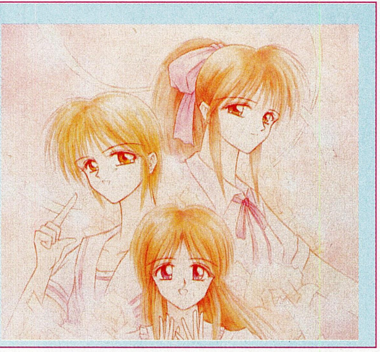
勇気の水晶をかかげると沈黙の塔が現われる。



登場キャラの可愛らしさに幻惑されてはならない。とんでもなくハマッテしまいそうなゲームだ。

初恋物語

エンディングは120以上



徳間書店インターメディア
発売日／発売中
価格／7,800円
容量／SCD-ROM
ジャンル／SLG
その他／マウス対応

パソコン版で好評だった「初恋物語」が、PCエンジン版で登場。限られた時間内で初恋を育てる過程と、その結果を楽しむ恋のシミュレーションゲームだ。

期間は1カ月

両親から、引っ越しの話を聞かされた主人公（プレイヤー）。遠くへ行く前に１つだけやり残したことが…。それは、憧れのあの娘に告白すること。



偶然の出会い、チャンス！

初めて抱いた恋心。主人公はとまどいながらも、純粋にアタックする。

残された期間は１カ月。その間に自己鍛練をして、彼女にふさわしい男になろう。



あなたは何座？

正直に、自己データを入力

まず、画面に１人の少女が登場する。

これからの１カ月間、プレイヤーを導いてくれる案内役フォルシーニア（以下フォル）。どんな時でも、優しい笑顔で応えてくれる、しとやかな少女だ。



彼女のデータをよく覚えておこう

フォルに導かれ、自分の名前、血液型、星座を登録する。

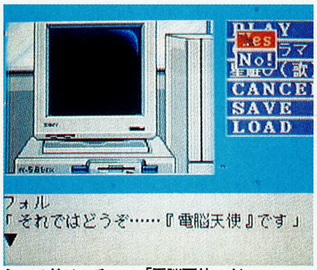
そして、時代（小学校・中学校・高校生）、初恋の相手（同級生・転校生・幼馴染み）を設定する。

そうすると画面に選ばれた相手が登場するので、彼女が自分にとってどういう位置にいるか（上級生・同級生・下級生）を決めてスタート。

うれしいおまけ、「電脳天使」

ゲームがスタートすると、プレイヤーがパソコンを買ってきたという設定になっている。

ここで、このパソコンをプレイすると、このゲームのおまけ「電脳天使」が始まる。プレイヤーと案内役フォルシーニアが出会う、



ミニアドベンチャー「電脳天使」だ

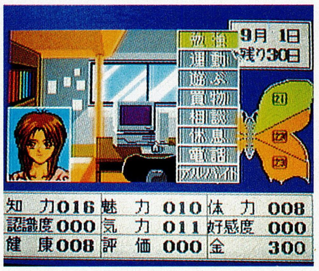
ミニアドベンチャーゲーム「電脳天使」。その続編のCDドラマ、小学生城島理紗の声優椎名へきるちゃんが歌う挿入歌「星遊び」を取り込み画像で見ることができる。

CDドラマとへきるちゃんの歌はPCエンジン版のオリジナルなので、なんとも得した気分だ。

9種のパラメーターを上げよう！

パソコンをしなかった場合、そこから本編が始まる。

まず、プレイヤーは、彼女の高感度をアップさせなければならない。そのためには、自分のパラメーターを上げることだ。



スケジュールは計画的に

知力、魅力、体力、金など９種類のパラメーターを上げよう。

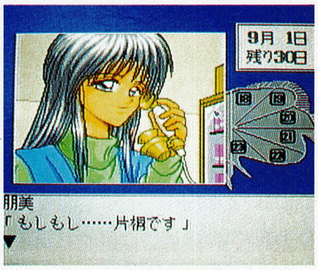
主人公になりきることだ

勉強をすれば知力が、運動をすれば体力が、という具合にパロメータは上がる。ただ、注意しなければならないことは、連続して同じことをしたり、１日に3、４回同じことをしないこと。

お金が欲しいからといって、アルバイトを何コマも入れてしまうと、バイトがみつからなかったり、もしできたとしても疲れて次の行動ができなくなったりしてしまうからだ。

自分が主人公になったつもりで、健康状態には気をつけてスケジュールを組もう。

スケジュールは、１日に２回、学校と家で組むことができる。６コマずつ、計12コマ組める。



２人きりでゆっくり話せる時間だ

イベントで彼女と大接近

パラメーターを地道に上げていくことも大切だが、さまざまなイベントは彼女との間を急接近させてくれる。大・中・小とランクはあるものの、彼女に自分をアピールする絶好の機会には間違いない。

PCエンジン版のオリジナルとして、転校生だけのイベント、夢をみるイベント、告白するイベントが加わっている。

突然やってくるイベントに、またまたドキドキさせられそうだ。



衝撃の告白！詳しく聞いてみよう



二人の恋の行方は？

１カ月経ち、プレイヤーはとうとう引っ越してしまう。

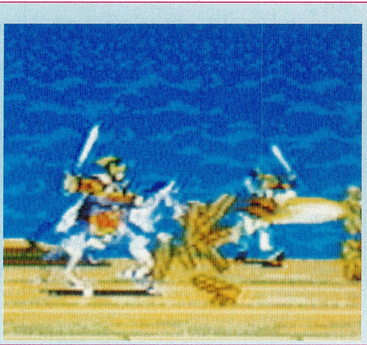
30日間の努力の結果は、パソコン版よりさらに増え、120通り以上のマルチエンディングで楽しめる。

はたして、二人は幸福なエンディングを迎えられるのか？

天地を喰らう

おもいっきり大暴れ！

NECアベニュー
発売日／94年6月17日
価格／7,800円
容量／SCD-ROM
ジャンル／ACG
その他／コンティニューあり



劉備が、関羽が、張飛が、そして趙雲が…。あの三国志の英雄たちが大暴れするアクションゲーム。時代を乱す黄巾賊、そして董卓を打ち砕け！

爽快感をたっぷり味わう

「三國志」関係としては珍しいアクションゲーム。アーケード版でご存じの人も多いだろう。

ひたすら刀を振り下ろし、敵を倒す。必殺技は簡単に出る。単純といえば単純だがこれが実におもしろい。敵が次々に倒れていくので、爽快感は満点だ。

ラウンドは8つ。1から3ラウンドまでが「黄巾賊討伐」。4から8ラウンドまでが「董卓打倒」という構成になっている。



敵将を倒せばラウンドクリアだ

PC版は初心者向け

このPCエンジン版は、プレイヤーのバイタリティが0になっても、2回まで、ミスしたところから再スタートできる。

バイタリティが0になったらゲームオーバーになってしまうアーケード版と比べるとかなりやさし



敵が壺をこぼす前に壊そう！

くなっている。

また、コンティニュー回数は無制限なのでいくらでも暴れられるというわけだ。



豪快な劉備の真空剣

4つのアイテムを取りまくろう

アイテムは、箱や壺に入っていたり、敵を倒した時に出てきたりする。比較的簡単に拾えるので、あせって敵の攻撃を受けないように。

黄玉

経験値がプラスされる。経験値が規定の値に達すると、レベルが上がる。

青玉

2個集めて規定のレベルに達すると、武器パネルが現れる。

武器パネル

武器パネルを取ると、持っている武器が、より強力な武器になる。



剣を手に入れた！

赤心丹

バイタリティが一定値回復する。赤の他に銅仙丹、銀仙丹、金仙丹がある。

3つの必殺技を使いこなせ

必殺技は3つ。メガクラッシュ以外の2つは、操作が至って簡単なので、どんどん使おう。

流星剣

攻撃ボタンの連打！これだけでOK。剣先から火花を発射させ、大きなダメージを与える。

ボタンを連打していれば、その間も敵に攻撃を与えられる。弓矢などの飛び道具で攻撃してくる敵には、払い除けながら突進できるので有効だ。



趙雲の流星剣が炸裂！

真空剣

攻撃ボタンを押し続けてため打ち。貫通力ある攻撃ができるので列を作ってきた敵を一撃で倒すことも可能だ。

攻撃の強さはための時間に比例するので、途中で打っても無駄にならない。

満タンになるまでガマンなどしないで、敵に囲まれたら即、打った方がいい。



ためは満タン！

メガクラッシュ

RUNボタンを押す。一定のバイタリティと引き換えに、画面上の敵すべてに多大なダメージを与える。



メガクラッシュ！予想以上のパワーだ

4人のキャラクターたち

張飛

①平均型②初期値が1番高く、上昇が速い③上昇が遅い④遅い⑤真空剣

劉備

①平均型②初期値が1番低く、上昇も遅い③上昇が速い④速い⑤流星剣

関羽

①安定型②平均的③後半に伸びる④遅い⑤真空剣

趙雲

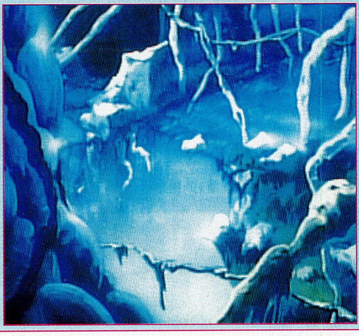
①上昇型②上昇が速い③初期値は多いが、後半に伸びない④速い⑤流星剣・真空剣

（①レベル②武力③バイタリティ④ための時間⑤得意技）



トライアッドストーン

魔王バロールを倒せ!!



セガ・エンタープライゼス
発売日／発売中
価格／9,800円
メディア／MEGA-LD
ジャンル／ACG+ADV
その他／コンティニューあり

セガレーザーアクティブ対応ソフト第1弾になるのが、このトライアッドストーン。

LDを背景に使ったビデオゲームに似ており、プレイヤーは画面の指示に従ってプレイするゲームだ。

LDゲームにはない、ボタン連打の要素も加わり、LDゲームを知る知らないにかかわらずプレイできる。

ストーリー

エリンというとても美しい島に、古くから伝わる石の伝説があった。

それは「まだ人が訪れる前、エリンの島に暮らしていた神々が、この豊かな自然に恵まれた美しい島がいつまでも平和であるようにと、島のどこかに隠していった石がある」というものだった。



これがトライアッドストーン

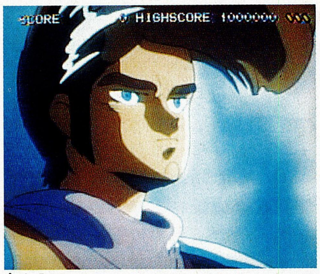
この石には、強大な力が宿っており、もし悪意を持った者の手にわたれば、様々な災難が人々と美しい自然を襲うだろう、といわれていた。

この伝説の石を、野望に燃えるフォウォール族の王バロールが手に入れ、島を支配してしまった。

この伝説の石を奪い、平和を取り戻すため、ダ・ナーン族の青年アッシュが立ち上がる。

主人公アッシュを操る

ダ・ナーン族の青年アッシュを画面に出る指示に従い操作し、バロールの手からトライアッドストーンを奪う。



主人公アッシュ

トライアッドストーンは、結びの石、魔の石、悪の石と3つあり、どこかのステージに隠されている。

画面表示に従おう

このゲームは、画面内に矢印や剣マークなどが表示されるので、その指示に従いゲームを進めていく。

矢印が表示されれば、その方向に方向ボタンを押し、剣マークならその方向に方向ボタンを押しながらAかC（初期設定）ボタンを押す。



序盤はそんなに難しくない



敵も突然現れる

また主人公に危機が迫ったとき、赤いバーメーターが表示されるので、全部黄色になるまでB（初期設定）ボタンを連打し、ゲームを進めていく。

画面に表示されてから一定時間の間に入力できないと1ミスとなる。後半ステージはかなり難しく、超反応が要求される。できないという人は、方向ボタンをグルグル回転させるといい。

全9ステージ

バロールとの決戦を含め、ステージは全部で9つ。

最初はボガードの城から始まり、クリアすると3つのステージへの道が開け、強制と選択できるステージがある。



ミズガルドの第一形態

回数は限られているが、コンティニューすることもできるので、表示を覚えながらクリアしよう。

はっきりいって、ボガードの城、ラマリック湿地、ノース高地、コーク火山の4ステージ以外は、矢印などが表示されてからの入力受付け時間は、EASYでもかなり短い。

ボガードの城

最初のステージであり、結びの石があるところ。操作方法に慣れるためのステージ。

ラマリック湿地

ステージ後半にある突然剣を使うところが難しい。

ノース高地

エリンの島を荒らしまわる白い龍蛇ミズガルズと対決。倒した後も油断禁物。

コーク火山

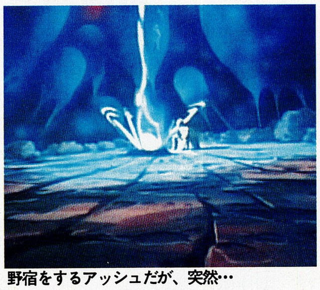
火山の中で、数体のゴーレムを相手に奮戦。最後の1体が大きい。

ポリーニヤ草原

小人の大群が合体し、一体の人に変身。幻想的な雰囲気が漂う。

ベルファスト山

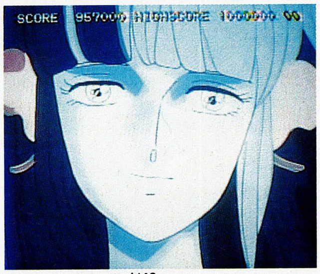
落下する岩の中で、黒豹人間と戦う。一瞬のためらいがミスへとつながる。



野宿をするアッシュだが、突然…

ナパイアの塔

かわいらしい顔とはウラハラに、残虐極りないナパイア。



かわいいこの子は敵!?

クォーツ城

ミラーハウスの雰囲気漂うクォーツ城。鏡に写る自らの姿が襲いかかってくる。

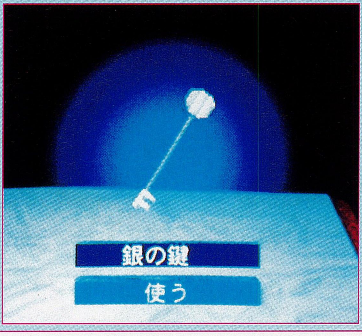
ラストステージは公表できないので、自らの目で確かめてほしい。バロールを倒し、エリンの島の平和を取り戻せ！

Doctor Hauzer

3つのカメラでリアル感倍増

リバーヒルソフト,
パナソニック

発売日／発売中
価格／8,800円
メディア／CD-ROM
ジャンル／ADG
その他／バックアップメモリ



人物、建物、背景など登場する全てがハイクオリティなポリゴンで表示。3DOならではの、スリリングでドラマチックな映像表現が見もの。
特に、主人公が移動するたびに視点が変わる雰囲気抜群のカメラアングルには脱帽。
練りに練った演出方法が、プレイヤーをゲームの世界へ引き込み、映画を彷彿させるストーリー展開が最後まで君を放さない。

ハウザー博士の館

ハウザー博士の功績は考古学界に大きな衝撃を与え、彼を天才という地位にまで押し上げていった。
しかし、天才と呼ばれる人によく見られる気まぐれと神経質さを持っていた、特に、その神経質さは病的で、度々、周囲の人たちに嫌悪感を与えるほどであった。



〈玄関ロビー〉ここから戦慄の体験が

そんな彼が突然、消息を絶ち、学会からも世間からも姿を消す。
新聞記者アダムス・アドラーが、その失踪事件を知ったとき、彼は多少の戸惑いを感じていた。彼は、駆け出しの頃からハウザーを追い続けていたからだった。
人込みを避け、町から遠く離れた古屋敷に住んでいるハウザーの所へ出かけたアダムスだったが……。



〈落とし穴〉廊下や部屋のいたるところに…

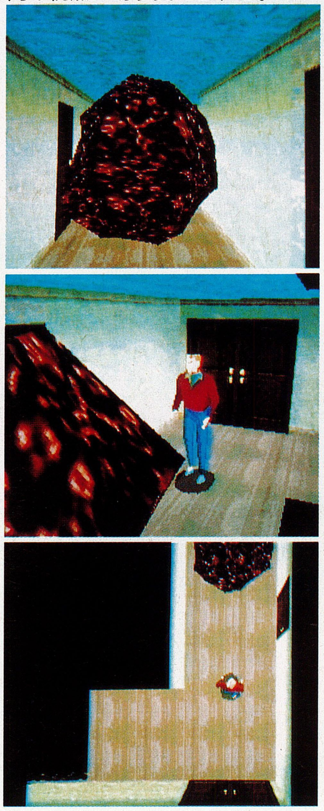
彼の好奇心とは裏腹にとんでもなく恐ろしいものが、この屋敷の中で待ち受けているとは、アダムス自身知る由もなかった。
トラップの数々、次々と発見される博士の綴った日記の断片。
ハウザー博士が追及した〝もの〟とは、果たして何なのか？アダムスは、無事、この館から生還できるのか……。
新聞記者アダムスの恐怖への探索が今、始まる。

3DOの立体感溢れるリアル体験

これまでのアドベンチャーゲームは、線で描かれたグラフィックのものが多く、三次元以上の表現が難しかった。
ところが、高速のポリゴン計算を得意とする3DOマシンの登場により、人や動物の動き、壁や床等の立体感を表現。
特に、キャラクターやトラップなど、動きを必要とするものに対してリアルで滑らかな動きを実現。

主観、客観、俯観のスリービューは迫力

フルポリゴンのグラフィック効果を、充分に発揮している。主人公アダムスが移動するたびに変わるカメラ視点は、自分自身の目、第三者的な視点、天井からの三方向の視点に切り変えられる。



視点が変わる

また、恐怖をあおる音響効果など練った演出法でプレイヤーを画面の中へと導く。
しかも、屋敷のあちこちでは、凝りに凝った数々のトラップがプレイヤーを待ち受けている。



越えて行かなければならない、謎と恐怖。それらをくぐり抜けた後の意外な事実。
屋敷そのものがモンスター、敵ともいえる、この物語の顛末は…
スリリングなストーリー展開で最後まで気を抜けない。



日記には館の謎が

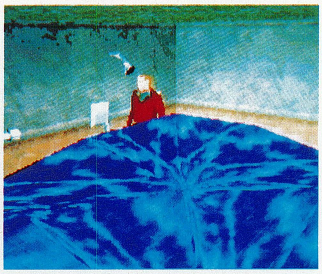
方向キーの操作方法

方向パッドのキーの操作方法は、常にアダムスの視点に設定されている。



扉を抜けるには、どこかで鍵を

例えば、上キーを押せばアダムスは前進するが、これは、主観、客観、俯瞰のどのカメラからでも同じ。
例えば、客観的な視点で顔が左方向を向いている場合、顔の正面方向へ前進させたい時は、左キーではなく、上キーを押すことになる。
アダムスになった君はどっぷり、このゲームにはまり込んでしまうかもしれない。



〈風呂場〉早く逃げないと溺れちゃう！

CITY GAL'S SPOT
NEW TYPE GAME'S SEGA PRIME



レースゲームは得意!!






スケルトンに勝てない！

今月のGAL 水田竜子(みずた・りゅうこ)クン（キングレコード）が

女の子好みのゲームスポット

東京、渋谷は道玄坂。道玄坂と言えば、少しおとなの…、ヤングアダルトな女性のためのプレイ・エリアとして有名な場所だ。

その道玄坂にある"遊びと食と文化の館THE　PRIME"は、飲食、映画、カラオケ、エステクラブまでも網羅する複合施設。

そのTHE　PRIMEの３階におとなの女性をターゲットにしたゲームスポットSEGA　PRIMEが、今年１月にオープン。

今回のギャルズルポは、このアミューズメントスペースSEGA　PRIMEがターゲット。

SEGA　PRIMEをレポートしてくれるのは、'93年NHKのど自慢グランドチャンピオンを受賞し、今年１月にキングレコードからデビューした水田竜子クン。

こんにちは、水田竜子です。今日は私が、SEGA　PRIMEをレポートします！

エスカレーターで３Ｆまで上がると、そこはSEGA　PRIME。フロアいっぱいにゲームマシンが立ち並んでいます。

まず、やってみようと思ったのが、デイトナUSA。もともとレースゲームは大好き。

GAL'S RUPO Vol.14



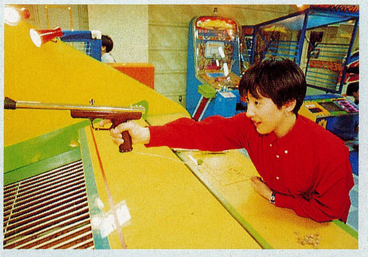














セガ・プライム（渋谷）で激闘!?

熱くなったよバーチャファイター

見る位置をいろいろ変えられるトコロがおもしろいけど、やっぱり普通の運転画面でプレイするのが楽しいかな。
次に、プレイしたのが、バーチャファイター。ポリゴン画面の対戦格闘ゲーム。キャラクターが独特な動きかたをするので、見ていておもしろい！
バーチャファイターをプレイするのは初めてだけど、アキラを使って、カゲのところまでは行ったんですよ！　初めてにしては、スゴいでしょう。
メダルゲームでは、チキチキマシン猛レースにトライしてみました。キャラクターの模型が実際にレースするんですよ！　キャラが本当にかわいくて、かわいくて!!
ブラック大魔王が大好き！　でも、棍棒持った2人組が一番好き！　何て言う名前なんでしょうか？
お店の中には、この他にもUFOキャッチャーやそれゆけココロジーなど、女の子同志や、カップルで楽しめるゲームがいっぱい!!
お買い物や学校の帰りにチョット立ち寄ったり、デートコースに最適なアミューズメントスペースです。

GAL'S RUPO Vol.14

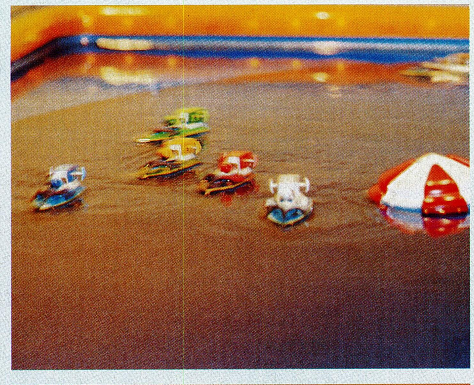


もう、"かわいい"の一言!!

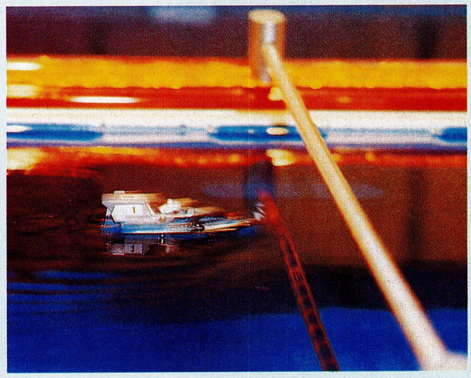
















SEGA PRIME & THE PRIME

THE PRIME
　渋谷道玄坂にある都心型アミューズメント複合レジャー施設。ヤングアダルトな女性やカップルを意識している。
　6Fにシネマシアターをはじめ、カラオケ、エステサロン、カフェテリア形式の飲食店舗が多数ある。

SEGA PRIME
"遊びと食文化の館" THE PRIMEの3Fにあるアミューズメントスペース。フロア全体を「エーゲ海のリゾートホテル」をイメージした明るくて、エレガンスな内装。UFOキャッチャーや占い機が多数あり、女性同志で気軽に立ち寄れる。
営業時間／10:00～24:00
　　　　　（年中無休）
東京都渋谷区道玄坂2－29－5

THE PRIME 3F
JR山手線渋谷駅より徒歩5分
☎03－3477－1324

協力／セガ・エンタープライゼス、SEGA PRIME
撮影／今りゅうこう
レポーター／水田竜子（六本木企画）、キングレコード
構成／テイク・エム



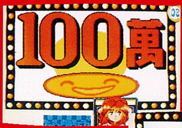
BANPRESTO
Nintendo GAME BOY
ゲームボーイで待ってるぜ!
いよいよこの夏、
ゲームボーイにぷよぷよが初登場だぜ!
俺様とのアツ〜イ戦い、期待してな!
海の男
by すけとうだら
対戦型
1人でも遊べます
ゲームボーイ版
スーパーゲームボーイ仕様
ぷよぷよ
7月発売予定¥3,980(税込)
©COMPILE 1993 ©BANPRESTO 1993
ゲームボーイ® は任天堂の商標です。
●価格はメーカー希望小売価格です。
●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
バンプレストのゲームのことならなんでもきけちゃうヨ!
バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ!
受付・10:00〜16:00 月〜金(土・日・祭日を除く)
株式会社バンプレスト
東京都台東区雷門2-16-9 〒111
※バンプレストはバンダイグループの一社です。



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
西暦
2183年
ホッケーは極限を超えた。
GOAL
人気のエアホッケーが必殺技を満載してビデオゲームになった。
SLAP SHOT
スラップ★ショット
PLAYER SELECT
TIME 20
U.S.A
VS
JAPAN
U. S. A. JAPAN BRAZIL CHINA GERMANY ENGLAND
ビリー
BILLY
残像を残しながらキラキラ光るパック。
レイカ
REIKA
パックが炎の鳥になる不死鳥弾。
ドラーデ
DORADE
パックが左右に分裂。片方はダミー。
ロン
LUNG
オーラ状の龍が高速移動する龍神弾。
ブッフバルト
BUCHWALD
パックの軌跡に爆発が起こる。
スチュアート
STUART
パックが7つに分裂、本物は青のみ。
特殊装備を身につけ、フィールドを駆け巡る1対1のデンジャラス&エキサイティングなスポーツ、ソニックホッケーが始まった。各国から選りすぐられた6人の精鋭の中から好みのキャラを選んで熱き闘いに挑め。
2人対戦プレイ・途中参加も可能だ。
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL.03-3222-4808
LICENSED BY EAST TECHNOLOGY CO.,LTD. ©TAITO CORP. 1994 ALL RIGHTS RESERVED

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO®

突然ですが、人気TV番組からのご指名です。





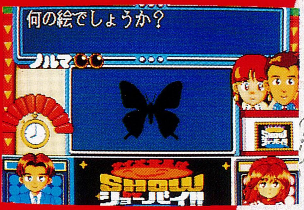
特長

■司会者、解答者が楽しい会話を繰り広げゲームを盛り上げます。■ミリオンスロットにより、プレイヤーが得点を決めるもうひとつの楽しみがあります。■テレビでおなじみのゲームをはじめ絵クイズ、グラフィッククイズ、ジャンルクイズなど楽しいクイズが目白押しです。■ちょっと一息、ボーナスゲームも6種類。





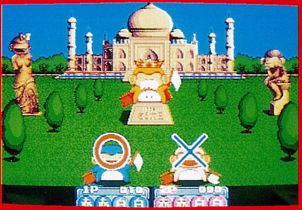
●ステージマップ……全部で18ものステージが、先は長いぞガンバレ!



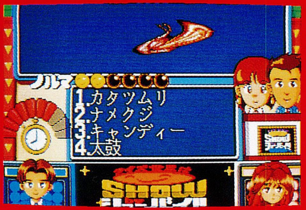
●オープニング絵クイズ……おなじみのシルエットクイズだ。よ〜く見てね。



●グラフィッククイズ……出題3問後に、ライフが1つ回復するぞ。



●「猿まね」ボーナスゲーム……さる大王と同じ旗を上げるると10萬点が入ります。



●くねくね絵クイズ……ある物がくねくねの形になって出てくる、ちょっと難しいぞ。



●商品スロット「ゴールドバー」……現在の得点に100萬点プラスされます。

株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL.03-3222-4808



雑誌13431−6

大日本印刷株式会社・印刷

©リイド社 1994 printed in Japan

T1013431060504

月刊ゲーメスト JUN 6 199 NO.14

第2巻第6号通巻14号
平成5年6月29日第三種郵便物認可

発行人・長田 守

発行所 株式会社 リイド社

振替口座東京八−一九六一一三番

販売部代表 東京(五三七三)七〇〇一

定価五〇〇円(本体四八五円)